Домашние животные

SPECIES:	Хуррум	Критик	Ренк	Ок’н
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой	Любой	Любой
FREQUENCY:	Обычный	Необычный	Обычный	Обычный
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Ночной	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Хищник	Падальщик	Падальщик
8p >INTELLIGENCE:	Полу- (2)	Животныйl (1)	Нет (0)	Нет (0)
TREASURE:	См. ниже	См. ниже	См. ниже	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1	1	1 10
ARMOR CLASS:	8	5	10	8
MOVEMENT:	6(12)	12	1/10	1/10
HIT DICE:	1 1	1+1	1/4	1/2
THAC0:	20	19	20	20
NO. OF ATTACKS:	1	1	0	0
DAMAGE/ATTACKS:	1	1	0	0
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Нет	Нет	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет	См. ниже	Нет	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет	Нет
SIZE:	T (1")	T (17")	T (2")	T (1/2")
MORALE:	Средняя (9)	Неустойчивая (3)	None	None
LEVEL/XP VALUE:	15	35	7	7

Часто в домашних хозяйствах Атаса держат, или позволяют жить, маленьких существ в обмен на некие удобства или службу, которые предоставляют данные существа. Никто не считает этих «питомцев» милыми, и не тискает их – ибо подобных существ на Атасе не наблюдается.

Хуррум

Эти красочные жуки высоко ценятся за издаваемые ими приятные гудящие звуки. В лучших торговых домах есть минимум один.

У хуррумов ярко окрашенный, опаловый хитиновый панцирь, варьирующийся от кобальтово-голубого до медно-зеленого. Панцирь выпуклой и овальной формы, защищает четыре пары маленьких, рудиментарных крылышек. Добавьте к этому непропорционально маленькую головку, антенны-пеньки и четыре ну очень короткие ножки – и вы получите смешного жучка.

Хуррум быстро машет своими крылышками взад-вперед, мягко ударяя по нижней стороне своих надкрылий, что создает вибрацию и звук, благодаря которым эти существа и известны лучше всего. Этот звук также используется самими жуками как простая форма коммуникации.

Сражение: Весьма немногие существа из царства насекомых привлекают добычу (или отрабатывают кормежку) так, как это делают хуррумы. Без остановки трепеща своими рудиментарными крылышками, жук создает приятный гудящий звук. Крылья быстро бьются между мягким тельцем жука и его твердым хитиновым панцирем. Ускоряющийся и замедляющийся ритм оказывает успокаивающий, почти гипнотический эффект. Чтобы игнорировать этот эффект, необходимо пройти проверку Мудрости. Неудача означает, что индивид находит эти звуки всего лишь успокаивающими, но они никоим образом не влияют на его свободную волю.

Основным элементом диеты жука являются маленькие, летающие насекомые, привлекаемые вибрацией жучиных крылышек. Эта вибрация также делает добычу покорной и легко побеждаемой.

Обитание/общество: Существо-одиночка, хуррум ищет компании только для спаривания. Если в одном месте находится больше одного жука, в гудении произойдет отчетливое изменение. Если жуки будут противоположных полов, через несколько минут они начнут издавать гармоничные звуки. Считается, что это разновидность брачного ритуала. Если жуки одного пола, звук будет атональным и неприятным.

Пребывание под прямым солнечным светом дольше часа убивает хуррума. Так как они пытаются остудить себя под горячим солнцем Атаса биением своих крылышек, то издаваемый ими звук станет выше и пронзительнее, пока они не умрут.

Экология: Этот нелетающий жук издает успокаивающее гудение (хотя вряд ли его можно назвать музыкой), которое меняется по высоте и частоте в течении дня. Часто яркий, опаловый панцирь хуррума меняет цвет при изменении скорости гудения. Гудение – это побочный продукт попытки этого существа охладить себя быстрыми взмахами маленьких рудиментарных крылышек. Настоящее удовольствие – пустить жука ползать по обнаженной коже, при этом легкая вибрация панциря и гудение идут в паре с легким ветерком. Полурослики считают хуррумов на редкость приятными (а когда проголодаются – на редкость вкусными).

Критик

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
2	1/1/3	/M	10	25

Ясночувствование – *Науки:* предсказание; *Посвящения:* чувство опасности, чувство яда, чувство духа.

Clairsentience: Science; precognition; Devotions: danger sense, poison sense, spirit sense.

Разноцветные ящерки с шипастыми спинками, критики – часто желанные гости в домах Атаса. Благодаря своей врожденной психонике они настраиваются на своих кормильцев.

Можно сказать, что критики – милейшие ящерки на Атасе. Часто окрашенные в пестрые, яркие цвета, они меняют цвет каждый год после линьки. Средняя длина критика – 12"-17", вес – 2,5-5 фунтов.

Для общения с представителями своего вида, критики пользуются рудиментарным языком тела. Возможно общение с помощью магии или прочих средств, однако существо часто реагирует/отвечает в параноидальной или встревоженной манере.

Сражение: Укус критика ерундовый, он может причинить лишь 1 повреждение. Ценность этого существа заключается в его психонических способностях. Критики чувствуют неприятности. Когда они внезапно устремляются в укрытие, так же поступает большинство владельцев.

Обитание/общество: Даже родившись в неволе, критики остаются дикими, их нельзя по-настоящему одомашнить. Очень скрытные, ящерицеподобные существа охотятся на насекомых и маленьких грызунов. Критики настраиваются на единственное место и способны вытерпеть небольшую группу людей, если их регулярно кормить. «Настройка» означает, что ящерица будет присматривать за местом, и потревожит всех соседей, если ощутить какую-либо опасность. Критики обладают независимым до гнусности характером, и не пошлют предупреждающих сигналов, если о них позабыли или плохо обращались.

Экология: Считается удачей, иметь критика в домашнем хозяйстве или на складе. Они ленивы и предпочитают, чтобы их кормили, вместо того, чтобы самостоятельно охотиться. Обычно молодые

критики ловятся и приносятся в жилище. Они должны сами выбрать скорость, с которой приспособятся к новому окружению. Через неделю кормилец/владелец будет знать, решило ли существо привыкнуть к месту или уже удрало. Если посадить его на цепь или в клетку, критик постоянно будет встревожен.

Ренк

Это маленькое брюхоногое развило симбиотические отношения с гуманоидными существами в пустыне. Безвредный и безвкусный слизняк, он хранит воду, и иногда съедается в сыром виде в долгих переходах по пустыне.

У ренков продолговатые, конусовидные тела 2"-3", различных цветов. Ниже короткой пары антенн, предназначенных для улавливания вибрации, находится сосущий рот.

Сражение: Эти безвредные слизняки и не атакуют на самом деле. Ренки живут на определенных благожелательных существах или индивидах, получая пропитание, слизывая соль, пот и отмершую кожу с тела. Если носитель ренка участвует в рукопашном бою, существует кумулятивная вероятность 10% в раунд, что по ренку случайно попадут и убьют.

Обитание/общество: Ренки спариваются в застойной воде или гниющем зерне. Они производят дюжину или около того потомков, которые взрослеют за 3-4 недели. В остальных случаях, ренки – одиночки. У ренков маленькие брюшные присоски, с помощью которых они передвигаются и прикрепляются к источникам пищи. На солнечном свету они предпочитают оставаться в укрытии. Если выставить ренка под прямой солнечный свет более, чем на 1d4 ходов, он ссохнется и умрет.

Экология: Ренков часто берут в долгие переходы. При употреблении в пищу живым, ренк содержит больше воды, чем кажется возможным. Ренк хранит влагу в дополнительном желудке, который прорывается, если его едят сырым. Средний ренк содержит ½ чашки воды, следовательно, чтобы заменить дневную потребность в жидкости в пустыне, активному человеку пришлось бы съесть 32 сырых ренка. При покупке ренка необходимо проявлять внимательность. Случайно к ренкам может попасть пиявка или прочее опасное существо, и продано невнимательному покупателю.

Ок’н

Ок’н выглядит как маленькая улитка со спиральной раковиной. Когда двигается, он оставляет след из слизи, состоящей из янтарной жидкости, имеющей много применений в домашнем хозяйстве.

Эти маленькие улитки редко достигают длины 1". Раковины ок’на почти всегда светлого оттенка, но различаются цветами и полосками. Все сенсорные органы ок’на расположены на передней части выступающей головы. Там находится очень маленькая пара световых сенсоров, прикрепленных к независимым глазным стебелькам. Рот-щель также расположен на голове.

С прочими брюхоногими ок’н общается посредством сложной системы движений глазных стебельков. Глазные стебельки постоянно находятся в медленном движении, поэтому существо передает лишь самые простые концепции.

Сражение: У этих безвредных улиток нет ничего, напоминающего атаку.

Обитание/общество: Ок’ны живут свободными колониями, всегда нечетными группами. Если на небольшой площади окажется четное число, один или умрет, или будет убит остальными. Лишь ок’нам ведомо, почему так происходит. Дышат ок’ны осмотически, через обнаженную кожу.

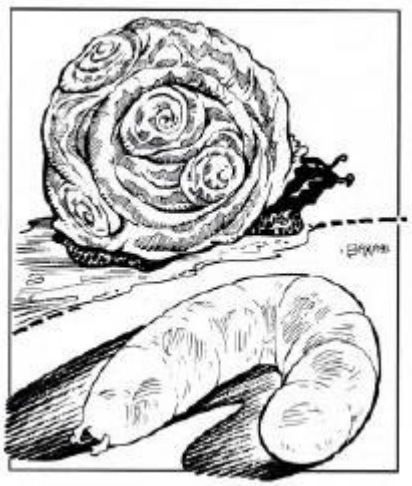
Экология: Из раковин весьма невкусных ок’нов выходят неплохие украшения. Каждый день брюхоногие проводят в поисках пищи и влаги, оставляя за собой ценный слизистый след. Блестящая слизь охряного цвета состоит из подобных янтарю выделений. Когда выделения высыхают, они становятся твердыми как камень (спасброски тоже как у камня), но легче камня в четыре раза. Высоко ценимая слизь/выделения улиток используется многими способами.

Покрытие оружия, водонепроницаемых материалов, и запечатывание скоропортящихся грузов или мертвых – и это только несколько из них. Улитка ок’н производит каждый день только одну жидкую драхму (1/8 жидкой унции) этого материала.

Животные Стадные

Многие животные используются на Атасе для создания продуктов питания, одежды или оружия. Некоторые из них были частично одомашнены или настолько глупы, чтобы позволить себя захватить и оказались в загонах.

Кип



Климат/ландшафт:	Равнины кустарника
Частота:	Обычный
Организация:	Стадо
Цикл деятельности:	Ночной
Диета:	Всеядный
Интеллект:	Животный (1)
Сокровище:	См. ниже
Жизненные ценности:	Нейтральный
Количество:	1-100
Класс доспеха:	4
Движение:	6
Hit dice:	1+2
THAC0:	{{{THAC0}}}
Число атак:	2
Повреждение/нападение:	{{{DAMAGE_ATTACK}}}
Специальные нападения:	{{{SPECIAL_ATTACK}}}
Специальная защита:	Феромоны
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	S (2'-4')
Мораль:	Средняя (8)
XP Ценность:	65

Псионика: Нет

Кип – это робкое, шестиногое, бронированное существо, выкапывающее и съедающее корни растений и деревьев. Из их гибкого, напоминающего броню покрова выходят великолепные, износостойкие кожаные изделия.

Кожаный кип вырастает до 2-4 футов в длину. Кипы покрыты шипастой броней, разделенной на девять отдельных пластин. У них вытянутые, заостренные рыла, очень маленькие глазки-бусинки, расположенные по бокам рыла. Глаза защищены стеклоподобным покровом, защищающим их во время копания. Благодаря острым, сильным передним когтям это существо может копать. Все, что позволяют им короткие, кургузые задние ноги – это медленно идти маленькими шажками.

Кипы общаются сериями низких рычаний. Хотя это и не является настоящим языком, карлики-пастухи научились подражать этим звукам, чтобы лучше управляться со стадом. Язык кипов можно выучить ценой одной ячейки неоружейного навыка. Как и в случае с другими языками, для успешного общения требуется простая проверка Интеллекта персонажа. Неудача означает: 1) кип не понимает и игнорирует попытки коммуникации; 2) передается неверная информация.

Сражение: В основном кипы – не бойцы, и предпочитают уковыливать прочь, когда к ним приближаются. Поэтому, их легко сделать стадными. Они будут драться только если зажать их в угол, или защищая молодняк. Для защиты кипы используют феромоны. Феромоны – это выделяемые химические вещества, которые вызывают в жертве эмоциональный отклик. Раз в

день кип может выпустить облако в 8 куб. футов невидимого, газообразного химиката. Существа, попавшие в облако, должны сделать спасбросок от яда или впасть в апатию. Попав под воздействие, жертва прекращает заботиться о чем-либо, включая питье воды, на 1d8 ходов. Пораженных существ или людей можно пасти или принуждать их пить, но им и в самом деле все равно, будут они жить или умрут. Благодаря своей высокой сопротивляемости яду и способности фокусироваться, карлики получают +4 к спасброску от облака феромонов.

Обитание/общество: Кипы приносят потомство дважды в год. Помет состоит из 2-6 кожанов, которые взрослеют за 3-5 месяцев. Пока они не могут передвигаться, молодняк прикрепляется к складкам шкуры матери, и ездит на ней, когда она передвигается. Кипы – это одни из немногих существ на Атасе, питающихся ежевичным сорняком, так как их броня временно защищает их, пока они выкапывают и извлекают сладкие корешки.

Экология: В большинстве карличьих общин стада кипов служат источником мяса и кожаных изделий. В жареном виде взрослый кип может насытить двух очень голодных карликов; в тушенном – мясо с бульоном легко насытят шестерых. Такое впечатление, что кипы и карлики живут душа в душу. Общины карликов поддерживают стадо кипов в медленном, постоянном движении, поскольку кипы склонны уничтожать корни растений. Их вытянутые, заостренные рыла и острый нюх помогают им в поисках пищи. Кипы едят все, что не оказывает сопротивления, включая мусор.

Карлики с умением зоотехники (animalhusbandry) могут безопасно выдоить феромоны из взрослого кипа, но через 48 часов химикат полностью выдохнется. От одного животного можно надоить совсем немного феромонной жидкости. За один ход можно надоить достаточно жидкости, чтобы получилось маленькое (один куб. фут) феромонное облако.

З’тал

Климат/ландшафт:	Любой
Частота:	Обычный
Организация:	Скачок
Цикл деятельности:	Дневной
Диета:	Всеядный
Интеллект:	Нет (0)
Сокровище:	См. ниже
Жизненные ценности:	Нет
Количество:	1-20
Класс доспеха:	5
Движение:	12
Hit dice:	2+2
THAC0:	19
Число атак:	2
Повреждение/нападение:	1,1-6
Специальные нападения:	Звук
Специальная защита:	Звук
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	S (2'-3')
Мораль:	Так себе (5)
XP Ценность:	120

Псионика: Нет

З’талы – это маленькие прямоходящие ящерицы, скачущие под присмотром пастухов по всему Атасу. Они очень глупы и, паникуя,обращаются в бегство.

Куда бы они ни отправились, з’талы скачут на мощных задних лапах, которые оканчиваются острыми когтями. Их маленькие головки закругляются к затылку, оканчиваясь твердым острием. Длинные, толстые хвосты служат для удержания равновесия при прыжках. Они редко пользуются своими рудиментарными ручками и коготками. З’талы покрыты острыми, перьеподобными чешуйками, бывают разных оттенков рыжевато-коричневого и коричневого.

З’талы постоянно издают серии чириканий, писков и пронзительных криков. В основном эти звуки предназначены, чтобы удерживать стадо в одном месте. Когда возникает угроза, з’талы кричат и убегают.

Сражение: Напуганный з’тал издает пронзительный вопль. Сила вопля столь велика, что любое существо с нормальным слухом в радиусе 100 футов должно сделать спасбросок от окаменения, или его одолеет головокружение. Успешный спасбросок означает, что существо может бороться с этим воздействием, но получает -2 ко всем броскам, требующим концентрации (битва, накладывание заклинаний, псионика и т.д.). Проваленный спасбросок повергает жертву на землю, неспособную понять, где же верх. Пока з’талы не перестанут вопить, или не отойдут от жертвы, та абсолютна неспособна к сражению, псионике или накладыванию заклинаний. Если до начала вопля закрыть уши, это даст +2 к спасброску. Если забить уши воском, хлопком или чем-то подобным, это добавит к спасброску премиальные +4. Магическая тишина может свести на нет эффект головокружения. На глухих оно не действует.

В отчаянных ситуациях з’тал будет защищаться, быстро подпрыгивая или трясь о своего противника, царапая его своими бритвено острыми чешуйками, причиняя 1d6 повреждений в раунд. Клюв з’тала может нанести лишь одно повреждение.

Обитание/общество: З’талы хорошо приспособлены к жизни в пустыне. Им требуется мало воды, и они могут прокормиться на подножном корму. З’талы путешествуют группами, которые называются скачками, и известны в качестве, возможно, самых глупых и робких существ на Атасе. Когда их преследуют, они иногда погибают, срываясь с утеса или вбегая в Море Ила.

Примерно раз в месяц самка выкапывает маленькую норку и откладывает 1-3 яйца. О яйцах немедленно забывают, предоставляя их самим себе. Ни одно известное существо не ест эти яйца, поскольку чешуйки з’тала развиваются практически сразу же после зачатия.

Задние когти з’тала используются для выкапывания маленьких насекомых и проросших семян, которых з’тал раздавливает своим клювом. З’талы – послушные существа, если не напуганы; один вопящий з’тал скоро обращает в паническое бегство весь скачек ящериц.

Экология: Мясо з’тала жесткое и грубое, хотя задние части (окорочка) и хвост взрослого з’тала представляют великолепное яство (особенно, если чешуйки тщательно убраны). Три жареных порции насытят шестерых голодных людей или одного великаныша. З’талятина представляет прекрасную основу для супа, одного з’тала, приготовленного таким образом, с лихвой хватит на дюжину голодных существ человеческого размера. Острые, гибкие, похожие на перья чешуйки часто используют в качестве маленьких ножичков и лезвий. После одной недели эксплуатации чешуйки тупятся, и не подлежат повторной заточке.

Джанкс

Климат/ландшафт:	Песчаные пустоши, скудные каменистые земли
Частота:	Обычный
Организация:	Община
Цикл деятельности:	Ночной
Диета:	Травоядный
Интеллект:	Животный (1)
Сокровище:	K, Q, U
Жизненные ценности:	Нейтральный
Количество:	1-1000
Класс доспеха:	6
Движение:	12
Hit dice:	1+1
THAC0:	19
Число атак:	1
Повреждение/нападение:	1
Специальные нападения:	Яд
Специальная защита:	Нет
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	T (1')
Мораль:	Устойчивый (11)
XP Ценность:	35

Псионика: Нет

Эти покрытые мехом млекопитающие живут норными общинами в пустыне. Хотя они представляют, возможно, наилучший источник еды или одежды, большинство людей считает их слишком опасными, чтобы овчинка стоила выделки.

Стоя на задних лапах, они достигают около 1 фута в высоту, у них маленькие, заостренные головки и защечные кармашки, что позволяет им носить еду или воду, когда они бегут. У джанксов длинные, гладкие тела и четыре короткие, мускулистые ноги. Их шкурки золотого цвета высоко ценятся в торговле.

Джанксы общаются сериями ультразвуковых писков и лаев, неслышимых для ушей гуманоидов.

Сражение: У джанксов есть шипы и мешочки с ядом, расположенные с нижней стороны каждой конечности возле лапки. В бою джанкс будет пытаться зацепить противника шипом. Атака шипом причиняет 1d2 повреждений за попадание. Успешное попадание также означает, что вводится яд (спасбросок от яда отменяет его воздействие). Если жертва провалила спасбросок, то пораженная ядом область (конечность, торс, голова и т.д.) начинает усыхать, что сопровождается ужаснейшей болью. Это происходит только с областью, в которой был впрыснут яд – яд слишком густой, чтобы распространится по всему телу. Пораженная область будет уменьшаться со скоростью 1 дюйм в диаметре в раунд и станет недееспособной. Действие яда можно отменить «нейтрализацией яда»; «замедление яда» уменьшит скорость усыхания до 1 дюйма в час. Все, на что способна жертва – это вопить от боли, пока яд продолжает свое действие. При впрыскивании в голову, яд приводит к тому, что несчастная жертва будет терять одно очко Интеллекта в ход, пока он не достигнет нуля. После чего жертва впадает в кому и в конце концов умрет от голода.

Обитание/общество: Джанксы живут общиной в комплексе подземных проходов. Их норы содержат различные области: жилые, складские и спальные. Хранилища пищи и источники глубинных вод всегда тщательно охраняются. Традиционно, туннели семей всегда соединяются с

прочими семьями джанксов. Днем джанксы спят, а в сумерках объединяются для ночного поиска пищи. Их маленькие лапки очень хорошо эволюционировали для копания и обращения с маленькими предметами.

Экология: Называющие себя «пастухами» джанксов, в большей мере являются трапперами, чем кем-либо еще. Джанксы обычно ловятся силками, когда они выходят на ночную кормежку. Пастуший шалаш всегда строится либо над землей, либо на твердом камне, чтобы не дать джанксам прорыться под шалаш и убить пастуха. Мясо джанкса - еда рискованная, но вкусная. Из-за проблемного расположения мешочков с ядом, при приготовлении джанксатины требуется осторожность. Основное правило одно – джанкс для эльфов и людей, прочие обойдутся. Когда готовишь джанксатину, всегда следует соблюдать осторожность. В процессе готовки, горящая плоть издает запах, от которого все окрестные джанксы впадают в ярость. Если готовить слишком близко от общины джанксов, то орда джанксов непременно отыщет источник запаха и нападет на едоков.

Мураш, пустынный

Мураш, пустынный (Antloid, Desert)

SPECIES:	Философ	Солдат	Королева	Рабочий
CLIMATE/TERRAIN:	Песчаные пустоши	Песчаные пустоши	Песчаные пустоши	Песчаные пустоши
FREQUENCY:	Редкий	Необычный	Очень редкий	Необычный
ORGANIZATION;	Муравейник	Муравейник	Муравейник	Муравейник
ACTIVITY CYCLE;	Любой	Любой	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5)	Животный (1)	Полу (3)	Животный (1)
TREASURE:	Нет	Нет	J,K,N,U	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 10	1 20	1	1 100
ARMOR CLASS:	6	3	10	6
MOVEMENT:	12	18	3	12
HIT DICE:	4+2	6+1	8+1	3
THAC0:	17	15	13	17
NO. OF ATTACKS:	1	1	1	1
DAMAGEIATTACKS:	1 6	3 18	нет	13 18 (1d6 +12)
SPECIAL ATTACKS:	Псионика	Яд	Феромоны	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Псионика	Нет	Феромоны	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет	Нет
SIZE:	L (10\')	L (10\')	H (20\'+)	L (8\')
MORALE:	Элита (15)	Очень стойкий (13)	Очень стойкий (13)	Средняя (10)
LEVEL/XP VALUE:	270	420	975	120

Мураши – это гигантские муравьи, населяющие огромные участки пустыни Атаса. Эволюция их видов шла через специализацию приспособления, что наделило определенных мурашей особыми силами. Существуют четыре различных группы: рабочие, солдаты, философы и королевы – каждая из групп выполняет специализированную задачу внутри мурашиного общества.

Мураши наделены тяжелым экзоскелетом, обеспечивающим великолепную защиту от атак оружием и обезвоживания. У всех мурашей сегментированные тела и шесть лапок. У них также есть острые жвала, используемые, чтобы резать, носить или сражаться. Все органы чувств расположены в передней части головы. Фасетчатые глаза обеспечивают им постоянный 180 градусный обзор, плюс инфравидение на 60 футов.

Сегментированная пара антенн используется для общения и позволяет мурашам улавливать практически любую вибрацию в радиусе 30 футов.

Рабочие

Тела рабочих состоят из трех легко различимых сегментов, сапфирно-голубого цвета: головы, туловища и метабрюшко. Они, в среднем, 8 футов длиной, с крепкими, широкими телами. Рабочие проводят свою жизнь, выполняя конкретную работу: носят воду, носят еду, заботятся о королеве, чинят или продолжают строить муравейник и т.д. Рабочие – самые сильные из мурашей, с силой почти как у великанов. Их жвала предназначены скорее, чтобы поднимать и носить, чем сражаться. Рабочие бьются только, если кто-то пытается отнять то, что они несут, или угрожает королеве. В бою они применяют свои жвала и невероятную силу (1d6+12), чтобы сокрушить противника. Рабочие мураши переваривают песок пустыни вместе со своей обычной едой, выкакивая бетоноподобный материал, применяемый для строительства муравейника. Этот материал выдерживает 100 повреждений на 5 кубофутов, прежде чем раскрошиться.

Солдаты

Эти мураши вырастают до 10 футов в длину, и обладают крапчатым, темным сине-зелено-серым экзоскелетом. При успешной атаке, их большие, острые, непропорционально большие жвала наносят 3d6 повреждений. Будучи длиннее и тоньше рабочих, солдаты также обладают и ядовитой атакой. Существует два типа солдат мурашей: пехотинцы и лучники.

Мураш-пехотинец наделен 17 дюймовым брюшным жалом, расположенным на заднем конце метабрюшного сегмента. Успешная атака причиняет 1d4 жалящего повреждения и впрыскивает смертельный нейротоксин. У мураша-лучника жала нет, вместо него – ядовитая железа, выстреливающая тонкую струйку того же самого смертельного яда на 50 футов. Если мураш солдат проводит успешную атаку ядом (яд типа D: 30/2-12), жертве дается право на спасбросок от яда. Проваленный спасбросок означает, что жертва автоматически получает 30 повреждений ядом. Успешный спасбросок означает, что впрыснуто/брызнуто было меньшее количество токсина, и жертва получает только 2d6 повреждений. (Обратите внимание: В некоторых случаях персонаж может сделать успешный спасбросок и все равно умереть от потери hp. Более подробно о ядах см. DMG стр. 73.) У солдат мурашей иммунитет к своему яду.

Главной работой мурашей-солдат является исследование, защита муравейника (и запасов воды) и спаривание с королевой. Они постоянно рыщут в окрестностях в поисках пищи.

Философы (Dynamis)

Из всех мурашей это наиболее странные и смертоносные. Экзоскелет у них серо-черный. У них чрезмерно увеличенный центральный сегмент тела, маленькая головка, и рудиментарное метабрюшко. Тела философов вмещают большие мозги, что наделяет этот вид разумом и психическими способностями. Они всегда будут сперва атаковать психоникой, прибегая к рукопашной в последнюю очередь.

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
6	2/3/8	AF, MB	15	100

Психометаболизм – *Науки:* поле смерти, теневая форма; *Посвящения:* поглотить болезнь, вызвать упадок, химическая стимуляция, удвоить боль, плоть-броня, улучшенные чувства.

Телепатия – *Науки:* связь разумов (с прочими философами – бесплатно); *Посвящения:* контакт (с прочими философами – бесплатно), телепатическая проекция.

Psychometabolism Sciences: death field, shadow form; **Devo¬tions:** absorb disease, cause decay, chemical simulation, double pain, flesh armor, heightened senses.

Telepathy Sciences; mindlink (with other dynamis at no cost); **Devotions:** contact (with other dynamis at no cost), telepathic projection.

Внутри своего муравейника философы пребывают в контакте с прочими философами благодаря природной способности к связи разумов друг с другом. Нападая, философы предпочитают объединять свои силы. Используя теневую форму, они подбираются поближе к жертве, затем создают поле смерти. Эта стратегия делает жертву более уязвимой перед атаками солдат мурашей. Также они могут воспользоваться вызванным упадком в сочетании с химической стимуляцией и удвоенной болью. Философы не колеблясь потратят все свои PSP в стычках и пожертвуют собой, защищая королеву.

Будучи хозяевами муравейника, философы прослеживают, чтобы солдаты искали пищу, рабочие не перекуривали, и чтобы королева все время была защищена и в комфорте.

Королевы

Обычно в мурашниках находится только одна королева, она может вырастать в длину более чем 20 футов. У королев толстые, раздутые тела, и только одна цель в муравейнике – откладывать яйца. Цветом от красного до абрикосового, королева живет в самой глубокой защищаемой части муравейника, где она откладывает 10-20 яиц в неделю. За яйцами ухаживают стерильные рабочие. Представители четырех видов проклевываются в следующей пропорции: 80% рабочих, 15% солдат, 4% философов и 1% королев. Каждый раз, когда философы чувствуют, что яиц какого-нибудь вида слишком много, они приказывают использовать их в качестве еды, вместо того, чтобы дать созреть. Это предохраняет муравейник от перенаселения и обеспечивает надлежащий баланс между видами. О королеве всегда заботятся молодые, незрелые королевы.

Достигнув зрелости, королева обретает способность выпускать феромоны в прилегающей области в 60 куб. футов. Феромоны вызывают две различные реакции: привлечение и сумасшествие. Привлекающие феромоны приманивают в помещение королевы половозрелых солдат для размножения. Феромоны сумасшествия используются королевой для самозащиты от молодых королев или вторженцев (включая гуманоидов и полулюдей). Сумасшествие проявляется в галлюцинациях, побуждающих жертву видеть, слышать, осязать и воспринимать прочими чувствами то, чего не существует. Жертва должна сделать спаброс от яда (штраф -4), или подвергнуться воздействию сумасшествия. Жертва часто верит, что она охвачена огнем, тонет, или на нее напал ужасный враг. Если ее не убрать из области феромонов, жертва должна каждый раунд делать успешный бросок системного шока, чтобы не умереть от галлюцинаций. Под воздействием сумасшествия жертва может только сражаться или удирать от вымышленной опасности – невозможны никакие прочие действия..

Обитание/общество: Мурашники выглядят огромными курганами посреди пустыни, до 250 футов в поперечнике и 25 футов в высоту. Подземная часть воронкообразной формы – шире всего у поверхности, сужаясь к днищу. Они уходят глубоко под землю, часто к маленькому подземному водному источнику. Мураши покинут муравейник по многим причинам: нехватка воды или пищи, случайная смерть всех королев, или для нападения на другой мурашник. Изредка, мошенник-философ уводит молодую королеву, несколько рабочих и парочку солдат из установленного муравейника и пытается основать конкурирующий муравейник. Чаще да, чем нет, эта попытка терпит неудачу. Если в муравейнике есть что-то блестящее или симпатичное (сокровище), эти предметы всегда будут в помещении королевы, положенные туда для ее удовольствия.

Экология: При входе в мурашник следует соблюдать великую осторожность, неважно, населен он или нет. Покинутые муравейники редко могут служить безопасной гаванью путешественникам по пустыне, поскольку опасные обитатели пустынь склонны искать убежища в необитаемых лабиринтах. Из-за постоянного перемещения песков пустыни, муравейнику постоянно грозит разрушение. Вероятность того, что в самой глубокой части заброшенного муравейника можно найти воду – 15%, но часто ее уже стерегут некие-то новые обитатели.

Б'рог

Климат/ландшафт:	Любой
Частота:	Обычный
Организация:	Банды или шайки
Цикл деятельности:	Любой
Диета:	Всеядный
Интеллект:	Низкий (5 7)
Сокровище:	J, K
Жизненные ценности:	Нейтральный
Количество:	1 12
Класс доспеха:	7(10)
Движение:	15
Hit dice:	5+3
THAC0:	15
Число атак:	4
Повреждение/нападение:	11 18 (ld8 + 10)
Специальные нападения:	См. ниже
Специальная защита:	См. ниже
Сопротивление магии:	См. ниже
Размер:	Н (высота 15')
Мораль:	Средняя (10)
XP Ценность:	650, Вожак: 975, Ренегат:975

Псионика: Нет

На этих многоруких гуманоидных родственников великанов часто охотятся для гладиаторских арен Атаса, из-за их силы, размера и особых боевых способностей.

Б'роги – это высокие, худые, человекообразные великаны с четырьмя руками и двумя ногами. У них обожжено-оранжевая кожа – результат того, что они проводят жизнь в горячих пустынях Атаса. Они достигают роста 15 футов, когда полностью взрослеют, имеют острые, угловатые черты, плоский нос и заостренные уши, расположенные ближе к затылку. Макушка у некоторых б'рогов лысая, но на тыльной части головы у них все равно есть волосы (которые они отращивают по пояс). Волос на лице у них нет. Одеяние б'рогов просто и хорошо подходит к их примитивному образу жизни. Как мужчины, так и женщины носят свободно подогнанные шкуры либо штаны, сделанные из кожи рептилий.

Друг с другом б'роги общаются сериями примитивных рычаний и жестами рук. Из-за своего низкого интеллекта они не в состоянии обучиться современной речи. Приложив немало усилий, можно выучить рычания и жесты б'рогов, однако подобное общение имеет тенденцию ограничиваться простыми понятиями. Из-за их низкого общение посредством псионики или магии интеллекта будет все равно будет сводится к довольно простым идеям.

Сражение: Будучи от природы четырехправоруки*ми (прим. для ZKir'a – ну и как в данном случае сказать «обоерукий» - Дрого)* и очень сильными, б'роги высоко ценятся для боев на арене. Благодаря своим способности совершать четыре отдельные атаки в раунд, б'роги являются ужасающими противниками. Первые две атаки идут без модификаторов. Остальные две предпринимаются со штрафом -2 к броску атаки. Б'роги предпочитают сражаться примитивным каменным оружием, типа копий и дубин, но воспользуются любым доступным оружием. Излюбленная форма атаки – две нижние руки размахивают дубинами, а верхние – длинными копьями. В то время как большинство молодых б'рогов, очертя голову, атакуют всеми четырьмя

оружиями, те, что постарше, предпочитают использовать свои нижние руки, обмотав их чем-то мягким, в качестве щитов, «уравнивая» таким образом шансы. В последнем случае, б'роги получают два шанса парировать, все еще совершая две атаки.

Из-за недостаточного развития умственных способностей, б'роги никогда не выучиваются владению дистанционным оружием, за исключением того, чем они могут швыряться (камни и т.д.). Из-за инерции движения, б'роги могут швырнуть максимум два предмета в раунд, что они и делают одновременно с одной стороны.

В любой группе из шести или более б'рогов будет верховодящий мужчина-вожак. У вожака будет 6+3 HD и THAC0 13. Также вожак задействует свою боевую смекалку, управляя боевыми действиями своих воинов. Когда есть вожак, б'роги с гораздо большей вероятностью устроят приближающимся врагам засаду, чем проведут простую фронтальную атаку. Кроме того, б'роги под командой вожака повернутся и побегут, потеряв двоих от своего первоначального количества. В противном случае б'роги склонны биться до горького конца.

Ареал/общество: Б'роги – это возврат к примитивному прошлому. Это кочевые охотники и собиратели, продолжающие жить примитивной культурой «каменного века» в основном из-за своего низкого интеллекта. Детеныш б'рога выращенный в человеческом обществе не способен усвоить что-либо помимо примитивных понятий; нехватка интеллекта закрывает ему путь к совершенствованию. Б'роги живут небольшими бандами, состоящими из 1-4 семей, называемых шайками. Семья состоит из мужчины, одной или двух женщин, и обычно не более чем четырех детенышей. В семейной структуре верховодят мужчины, но внутри банды задания выполняются наиболее подходящими членами, независимо от пола. Самые сильные в банде преимущественно охотятся, в то время как более старые и слабые члены и дети – собиратели и водоносы. Открытие огня все еще остается для б'рогов проблемой, хотя они его не боятся; на самом деле, они очень часто приходят посмотреть на него, если видят отдаленное мерцание. Б'роги – это мусорщики, о чем часто свидетельствует их одеяние. Будучи одетыми, они сочетают животные шкуры с «найденными» или выброшенными ошметками одежды и доспехов.

Обычно б'роги жили бы до 80 лет, но это редкость, поскольку их окружение сурово, а смертность среди молодежи высока. Б'роги не понимают, что такое смерть, и попросту оставляют в покое то, что не подает признаков жизни. Исключение из этого правила можно увидеть в бою, когда они повторно бьют по мертвому противнику, просто чтобы удостовериться, что он не притворяется. Б'роги едят представителей прочих рас, но они не каннибалы – представителей своего вида они есть не станут.

Не будучи ни подозрительными, ни суеверными, б'роги «тормозят», когда в их присутствии используется магия. В зависимости от своего предыдущего опыта общения с заклинателями, они могут впасть в восхищение, либо в ярость. Когда они впервые сталкиваются с магией, их реакция, скорее всего, будет проявлением любопытства (пока не будут установлены намерения заклинателя, добрые или злые).

Кочевой образ жизни приводит к тому, что времена движения чередуются с временами покоя. Когда они в движении, взрослые перевозят свой нехитрый скарб и своих детей на простых волокушах, изготовленных из шкур или кож, растянутых на треугольной раме из деревянных шестов. Каждый взрослый тащит одни волокуши по земле до следующей временной стоянки. Придя в местность, пригодную для дальнейшей охоты и собирательства, группа обустраивается, делая из своих волокуш и дополнительных шкур небольшие шалаши. Когда возможно, при строительстве шалашей используются скалы и трещины, которые, соответственно, служат стенами или дополнительными комнатами. Если ими руководит вожак, группа выбирает господствующую позицию, которую легко защищать.

Экология: Б'роги напрямую ничего не вкладывают в социальное или экономическое благополучие Атаса, поскольку они не создают и не производят ни сырья, ни обработанных товаров. Однако они то, что обеспечивает гладиаторским аренам аншлаги, хотя сами они редко пользуются плодами

своих побед. Некоторые пойманные б’роги слишком глупы, чтобы попытаться убежать, а другие погибают в безумном побеге из городов королей-колдунов. Иногда б’рогов «соблазняют» на гладиаторское рабство, приманивая их вкусным мясом, свежей холодной водой и различными дешевыми побрякушками. Однако подобное соблазнение является исключением, а не правилом, поскольку большинство б’рогов отыскиваются, задавливается массой, и берется в рабство. Весьма нмногие устанавливали с б’рогами продолжительную дружбу. Из-за своего ограниченного интеллекта, б’роги редко помнят хоть какое-то время, кто друг, а кто враг.

Б’рог ренегат

Тем б’рогам, что попадают на гладиаторские игры в городах-государствах, никогда не позволяют выиграть свободу. Несмотря на человекообразную форму, тренеры и владельцы б’рогов считают их животными, пригодными разве что развлекать публику жестокими боями. Однако низкий интеллект не означает низкой хитрости, и многие б’роги бежали из оков, дабы снова обрести свободу в глухомани Атаса. Однако, будучи обученными так называемому цивилизованному сражению, эти б’роги больше не приспособлены к своему первоначальному стилю жизни.

Сражаясь на арене, ренегаты многое узнают о более утонченной технике боя. Они учатся какие выгоды дают доспехи и как их носить, что весьма редко происходит в дикой жизни. Достигнув глухомани, б’роги ренегаты изготавливают свои собственные доспехи из костей животных, хитина и древесины – всего, что доступно. У б’рога ренегата АС будет 3, 4 или 5 (1d3+2).

Также, убегая с арены, б’рог ренегат обычно прихватывает с собой и неплохое оружие. Оно либо металлическое (25%), либо обсидиановое (75%), и ренегат достаточно умел, чтобы пользоваться одновременно им и каким-то примитивным оружием (дубиной или копьем). Б’рог ренегат может атаковать каждый раунд обоими оружиями без штрафов на бросок атаки.

Б’роги ренегаты склонны жить в одиночестве. Повстречавшись с прочими, более примитивными б’рогами, ренегаты держаться на расстоянии, стыдясь, как своей поимки, так и простоты жизни своих сородичей. Единственное место, где ренегатов принимают без оговорок – племена рабов. Снова очутившись среди знакомого убранства гладиаторского сообщества, но без обременительного служения, ренегаты становятся великолепными бойцами и работниками.

Существует 20% вероятность, что столкновение с б’рогом будет, на самом деле, столкновением с ренегатом-одиночкой.

Баньши, карлик

Баньши, карлик (Banshee, Dwarf)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Как при жизни
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Всегда злой (см. ниже)
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	Как при жизни
THAC0:	Как при жизни
NO. OF ATTACKS:	Как при жизни
DAMAGE/ATTACKS:	11-12 (1d2+10) рукой или оружием + 10
SPECIAL ATTACKS:	Взгляд, проклятие и псионика
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием стальным, +1 или лучше
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	M (4\' - 5\')
MORALE:	Фанатичный (17)
LEVEL/XP VALUE:	Варьируется

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defence	Score	PSPs
7	1/2/4	/IF, MB	15	110

Психометаболизм – *Науки:* поле смерти, теневая форма; *Посвящения:* телесное оружие, вызвать распад, химическая симуляция, двойная боль. (Эти психические силы обретаются помимо тех, коими карлик при жизни обладал.)

Карлики, умершие до завершения своего главного фокуса, часто обречены на посмертное существование в качестве баньши. В нежизни являются они на неоконченной работе или квесте, неспособные смириться с фактом, что кто-то еще может завершить то, что они не смогли. День или ночь, но зрачки их глаз горят красным, как будто пламя жжет их изнутри.

Внешность баньши-карлика меняется, как только начинается трансформация из жизни к несмерти. Кожа сгнивает, обнажая лежащие под ней мышцы. Под воздействием солнца и песка мышцы коричневеют; при наличии защиты, или сидении под землей, они становятся серыми или цвета плесени.

Баньши-карлик помнит все языки, что знал при жизни.

Сражение: Баньши-карлики сохраняют все аспекты своего бывшего класса, включая уровни на момент смерти. Они сохраняют те же самые доспехи и оружие (хотя могут раздобыть новые или потерять старые) и тот же уровень умения в своей профессии. Они сохраняют способность накладывать заклинания, и могут пользоваться любой психической способностью, которой обладали при жизни.

Пойманные между землями живых и мертвых, баньши-карлики являются полуматериальными и могут поражаться как минимум оружием +1 или стальным.

Баньши-карлик также получает способность проклинать свои жертвы. Днем баньши-карлик объединяет атаку проклятым взглядом с физической. Посмотревший ему в глаза должен сделать спасбросок от заклинания или впасть в ярость берсерка (+2 к атаке и повреждению, не может прекратить бой) на 2d6 раундов. Под влиянием ярости, жертва будет атаковать только прочих членов отряда и никогда – баньши, независимо от того, атакует его баньши или нет. Если поблизости больше никого нет, жертва атаки взглядом будет бежать один ход, в поисках кого-нибудь, с кем можно сразиться, прежде чем воздействие закончится. Раз в ночь баньши-карлик также получает возможность издавать проклятый боевой клич или malediction. Все в пределах слышимости должны сделать спасбросок от заклинания или впасть в ярость берсерка. Каждый персонаж должен делать отдельный спасбросок за каждый вопль или взгляд каждого баньши-карлика в данной местности.

Атаки, основанные на огне, воде и воздухе, причиняют баньши-карлику только половину повреждения. Заклинания, основанные на земле, причиняют двойное повреждение. Из-за того, что тот одержим одной-единственной идеей, психонические воздействия, требующие контакта, неэффективны. «Снять проклятие» устраняет эффекты ярости берсерка с одного индивида на заклинание.

Когда физическое тело баньши-карлика достигнет 0 hp, останки рассыплются в пыль. Если невыполненный фокус карлика не уничтожен или так или иначе закончен, этот баньши вернется в полной силе на следующем закате.

Обитание/общество: Приближение живых ближе, чем на милю, поднимает баньши, независимо от времени суток. Он остается настороже до тех пор, пока непрошенный гость остается в одномильной зоне. Перед тем как напасть, баньши часто следит и ждет, чтобы узнать, какое действие предпримет индивид или отряд.

Экология: Баньши-карлики всего лишь хотят защитить то, что было их. Легенды гласят, что седьмой сын седьмого сына может упокоить баньши-карлика, завершив фокус за него. Старые люди говорят, что пламя, горящее в глазах баньши-карлика, зародилось в некоей древней кузнице карликов, или на стихийном слое Огня.

Жук, мучитель

Жук, мучитель (Beetle, Agony)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTTVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Боль/высасывание психоники
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-4
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	3, Fl 6, Jp 3
HIT DICE:	1+5
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1
SPECIAL ATTACKS:	Касание позвоночника, высасывание психоники
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (1")
MORALE:	Так себе (7)
LEVEL/XP VALUE:	270

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
2	2/1/4	- / M-	15	30

Телепатия – *Науки:* связь разумов; *Посвящения:* контакт, пустое сознание.

Метапсионика – *Науки: - ; Посвящения:* пожрать другого (специальная способность, бесплатно), высасывание психоники (пока касается позвоночника – бесплатно).

Telepathy Sciences: mindlink; Devotions: contact.

Metapsionics Sciences: ; Devotions! cannibalize other (spe¬cial ability, no cost), psionic drain (no cost during spinal tap).

Этот на вид безвредный черный жук-скарабей психически кормится болью и мучениями своих жертв, отсюда и название.

У жука-мучителя прочный хитиновый панцирь с черными прожилками, расчерченный темными, пересекающимися линиями. Панцирь защищает пару крыльев. При помощи своих шести ножек с крючками жук цепляется к коже гуманоида или зверя. Продолговатое рыльце содержит втягивающиеся усики. Так у него нет глаз, жук-мучитель использует пару кургузых антенн, чтобы чувствовать вибрацию.

Сражение: Жук-мучитель может нападать на существа только человеческого размера или меньше. Когда жук-мучитель пытается либо принуждается вступить с жертвой в контакт, делается тайная проверка Интеллекта. Если бросок меньше, чем Интеллект персонажа, игрок чувствует, как

что-то ползет по нему; провал означает, что насекомое остается незамеченным. Если игроки спят, магически удерживаются, находятся в гуще сражения или занимаются чем-то еще, требующим высокой концентрации (т.е. накладывание заклинаний, псионика и т.д.) – бросок не делается, поскольку жук-мучитель автоматически остается незамеченным. Когда жук-мучитель находит позвоночный столб жертвы, он выпускает из рыльца покрытый желчью усик (жук-мучитель не нападает на беспозвоночных). Желчь анестезирует кожу, поэтому жертва не чувствует втыкания усика. Жук-мучитель атакует свою не подозревающую жертву до тех пор, пока усик не проткнет кожу (успешный бросок атаки; жук-мучитель игнорирует доспехи, так как находится под ними). Проткнув кожу, усик втыкается в позвоночник. Нежданно-негаданно жертву начинает терзать невыносимая боль, столь мучительная, что жертва может разве что съежиться и вопить в агонии. В это время жук психически всасывает и сохраняет энергию, освобожденную жертвой. Врожденная психическая способность к пожиранию других является уникальной для этого жука. Она превращает Телосложение жертвы в PSP, которые жук всасывает посредством психического выкачивания. Жук может только превращать Телосложение и может кормиться только болью. Даже полностью насытившись, жук остается прицепленным к жертве, кайфуя в истекающей из умирающей жертвы энергии. Жертва не может снять жука самостоятельно – только другое существо может освободить персону от смертельного прикрепления жука. Если жертва одна, она обречена. Жук высасывает одно очко Телосложения в раунд, превращая его в 10 PSP. Жертва умирает, когда Телосложение уменьшается до нуля. Если значение Телосложения не дается, то существо умирает через 1d12+5 раундов.

Ареал/общество: Хотя основной способ перемещения жука это ползание, его маленькие крылышки позволяют короткие перелеты (до 6 футов). Шесть складывающихся ножек-крючков также позволяют существу прыгать вертикально. Жуки-мучители стремятся жить возле источников воды, где они надеются повстречать добычу. Питающееся болью существо, жук-мучитель никогда не ест твердую пищу для поддержания сил, только пьет время от времени немного воды. Они без колебаний атакуют представителей своего вида, но часто не могут тягаться с прочими насекомыми, более приспособленными для боя.

Экология: Старые истории гласят, что первоначально жуки-мучители сбежали из камеры пыток короля-колдуна. Более вероятно, что их принесли туда (и приносят до сих пор) для очевидных целей. Они несъедобны и служат только для самых мрачных целей. Полурослики иногда заряжают жуков в пращи, стреляя ими по одежде прохожих – это сокращает время охоты, не портя еды.

Болотник

Климат/ландшафт:	Изумрудный пояс и равнины кустарника
Частота:	Необычный
Организация:	Одиночка
Цикл деятельности:	Любой
Диета:	Хищник
Интеллект:	Низкий (5 7)
Сокровище:	O, U
Жизненные ценности:	Хаотично-злой
Количество:	1
Класс доспеха:	4
Движение:	3, Sw 15
Hit dice:	4+3
THAC0:	15
Число атак:	5
Повреждение/нападение:	1-3/1-3/1-3/1-3/1-3/1-4
Специальные нападения:	Прокалывает
Специальная защита:	Нет
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	M (5’ 7’)
Мораль:	Стойкий (11)
XP Ценность:	420

Псионика: Нет

Болотники (*англ.* bog wader) живут на дне мутных луж, поджидая свою добычу – ни о чем не подозревающих существ, пришедших попить.

На расстояние это маленькое уродливое существо можно принять за карлика. Более близкое исследование выявит тысячи морщинок на складчатой серой коже и тонкие, желтые и черные кости, что со всех сторон пробивают мягкую кожу. Вдоль спины идут два плавника. Головы у болотников маленькие и плоские. Носов у них нет, вместо этого у болотников – закрывающееся дыхательное отверстие. По бокам головы у них клапаны (вместо ушей). Клапаны прикрывают ушной канал при погружении. По спине вертикально вниз, между позвоночником и спинными плавниками, идут жаберные щели. Жаберные щели покрыты клочками волос или ресничками, которые отфильтровывают грязевую взвесь, позволяя им дышать в воде. У них изогнутые ноги, предназначенные для прыжков, и перепончатые ступни и руки, оканчивающиеся острыми, трехпалыми лапами. Рты обрамляются рядом маленьких, предназначенных для разрывания зубов.

У болотников нет своего собственного языка, не говорят они ни на одном общем языке. Друг с другом они общаются сериями гортанных звуков, но они передают лишь простейшие концепции, касающиеся еды и спаривания. Для улучшенной коммуникации можно использовать псионику или магию, но низкий интеллект болотников делает сомнительным осмысленный обмен идеями. Миром болотника является его болото и его добыча – на все остальное он обращает мало внимания.

Сражение: Если вынудить болотника к обычному рукопашному бою, то он полагается на свои ужасающие когти и кусающую атаку. У него четыре атаки когтями в раунд, каждая может нанести

1d3 повреждений. Кусающая атак слегка опаснее, она наносит 1d4 повреждений. Однако более смертоносные атаки болотника строятся вокруг его самодельной ловушки.

Болотники выкапывают в грязевых низинах выемку, в которой собирается вода. Затем он жует грязь, мешая ее со слюной. Слюна содержит вещество, которое легче воды. Смешавшись с грязью, оно приводит к тому, что смесь плавает по поверхности воды, покрывая и маскируя лужу под обычную, безвредную грязевую местность. Ничего не подозревающее существо вступит в ловушку болотника и провалится в лужу.

Когда ловушка сработает, болотник бросается на свою жертву, пытаясь проколоть ее костями, проросшими сквозь его кожу. Если получится, то атака причинит 2d4 повреждений, а существо и его жертва сцепятся вместе. Чтобы освободиться от болотника, проколотый персонаж должен сделать успешный бросок на сгибание решетки, либо такой бросок делает помогающий ему персонаж. Пока жертва проколота, болотник будет пытаться обернуть свои руки-ноги вокруг рук-ног жертвы, чтобы не дать ей всплыть за воздухом. Каждая успешная атака когтями означает, что существо умудрилось прижать одну из конечностей своей жертвы. Освобождение прижатой конечности требует еще одного успешного броска на сгибание решеток – отдельный бросок делается каждый раунд для каждой прижатой конечности вдобавок к броску, освобождающему от прокалывающей атаки. Если удается одна из атак когтями, болотник затем пытается укусить. Все это время он будет махать своими спинными плавниками, чтобы затянуть свою жертву на дно лужи. Если болотник достигнет дна, он закопается в него ступнями, чтобы удерживать свою добычу, пока она не утонет.

Все время, пока персонаж проколот, он удерживается под грязью и не может нормально дышать. Любой персонаж, ошеломленный в раунд, когда он был проколот, не успевает сделать глубокий вдох до того, как пойдет вниз, поэтому может задержать дыхание до 1/3 значения Телосложения в раундах (округляя к большему). В противном случае, персонаж делает глубокий вдох и может задержать дыхание до ½ значения телосложения, в раундах. Существа, у которых нет значения Телосложения, могут задержать дыхание на 1d6 раундов, независимо от ошеломления. Пытаясь задержать дыхание по истечении этого времени, персонаж должен каждый раунд делать проверку Телосложения (или спасбросок от яда для прочих существ). Первая проверка идет без модификаторов, но каждая последующая – с кумулятивным штрафом -2. Как только проверка не удастся, персонаж должен вдохнуть, а если он не может, то тонет в грязи. (Дополнительные правила по нырянию и всплыванию даны в «Справочнике Игрока» стр. 122.)

При определенных условиях, супружеская пара болотников соединит свои лужи маленьким туннелем. Тогда они могут либо нападать в тандеме, либо разделиться, чтобы ошеломить лицо или группу, свалившуюся в одну лужу, напав сзади – из другой
лужи. **Обитание/общество:** Каждый болотник живет с сильнейшей болью в своей водяной яме. Торчащие из его кожи кости причиняют ему постоянную боль, что является одной из причин его ярости. Его коже требуется почти постоянное увлажнение, если ее выставить под прямой солнечный свет, она быстро высохнет и потрескается. Перемещаясь по низинам, существо постоянно обмазывает себя свежей грязью, чтобы сохранить кожу увлажненной.

Во время особо засушливой погоды, нора болотника может высохнуть. В этом случае болотник может дорыться до дна своей пересыхающей норы и впасть в спячку. Пока солнце зажаривает его дом до состояния твердой глины, болотник остается едва жив под землей, терпеливо дожидаясь новой влаги. Когда болото снова станет грязевым, существо медленно возвращается к сознанию и подвижности – процесс, занимающий, где-то от одного дня до недели. В норах, заполненных свежей водой, может находиться болотник, почти спящий, который несколько дней не будет ни кого нападать. Болотник может оставаться в спячке в высохшей грязи до 20 лет.

В брачные сезоны самки болотников призывают самцов ревом, и самцы не могут или не хотят сопротивляться зову. Самцы болотника обычно бьются до смерти за право произвести наследника. Раз в год самка дает жизнь одному наследнику или (реже) двойне. Самец занимается

выращиванием потомка до тех пор, пока тот не сможет позаботиться о себе сам. Во всех остальных случаях болотник является существом-одиночкой.

Экология: Болотники являются смертоносным источником воды. Хотя они создают норы, где скапливается свежая вода, но попробовать воспользоваться этой водой будет делом опасным. Многих существ затянули под воду, а болотник, по каким-то своим соображениям, позволяет определенным существом пить безнаказанно. Сверх того, они дают весьма мало, с точки зрения полезных товаров или вещей на Атасе.

Некоторые более разумные существа отлавливают болотников для своих собственных целей. Некоторые племена рабов, например, ловят болотников и помещают их в рукотворные водяные ямы вокруг своих деревень или важных укреплений. Они снабжают болотников живой добычей, чтобы те не ушли, и помогают сохранять болото комфортабельно влажным для его смертоносного жителя. Болотники достаточно разумны, чтобы знать, что они служат оборонным целям своих поимщиков, но по большей части склонны принять их гостеприимство.

Известно, что три-крины используют впавших в спячку болотников, чтобы сделать непригодным источник воды своих врагов. Используя соответствующую псионику, они находят закопанных болотников и выкапывают их. Все время, пока существо содержится сухим, оно не выходит из состояния спячки. Несколько таких существ затем забрасываются во вражеские пруды и водяные ямы. Через неделю три-крины могут ожидать многочисленные потери среди своих ни о чем не подозревающих врагов.

Колючий кустарник (и дерево)

Колючий кустарник (и дерево) (Brambleweed (and Tree))

SPECIES:	Кустарник	Дерево
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой
FREQUENCY:	Обычный	Необычный
ORGANIZATION:	Решетка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной	Дневной
DIET:	Фотосинтез	Фотосинтез
INTELLIGENCE:	Нет (0)	Нет (0)
TREASURE:	Когда как	Когда как
ALIGNMENT:	Нет	Нет
NO. APPEARING:	10 1000	1 20
ARMOR CLASS:	8	5
MOVEMENT:	1\’ в день	1" в день
HIT DICE:	1 за квадрат 10\’ на 10\’	2 4
THAC0:	20	
NO. OF ATTACKS:	См. ниже	0
DAMACEIATTACKS:	1 hp/колючку	1 4/колючку
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Нет
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	G (50\’ +)	S-M (2\’ 7\’)
MORALE:	Нет	Нет
LEVEL/XP VALUE:	15 за квадрат 10\’ на 10\’	Нет

Колючий кустарник – это густое, шипастое, лозоподобное растение, растущее с невероятной скоростью. В действительности только ведущий край колючего кустарника растет, остальная часть – это практически непроходимая стена колючек.

Колючий кустарник

Колючий кустарник растет как густая, переплетенная, спутанная масса шипастых, коричнево-серых лоз. Колючая лоза не выпускает листьев. На самом деле стебли служат фотосинтезирующей частью растения. Единственное, что растет – это конец каждой лозы. По мере роста лозы, старая часть колючего кустарника твердеет от нехватки влаги. Таким образом, по мере роста колючий кустарник формирует свою собственную решетку. Даже затвердев от нехватки влаги, нижняя часть кустарника остается прочной, создавая смертоносную защиту для молодых побегов. Затвердевший колючий кустарник не горит.

Сражение: Колючий кустарник – это великолепное оборонительное растение/оружие. Немало существ нашло смерть, пытаясь достичь цели на другой стороне спутанной массы колючего кустарника. Смерть обычно наступала от прокалывания или глубоких, кровоточащих порезов, причиненных тысячами бритвенно острых колючек. На каждый участок колючего кустарника 10 на 10 футов приходится 100 шипов длиной 1-2 дюйма. Каждая колючка причиняет лишь 1 повреждение. На самом деле, атакует не колючий кустарник – жертва, брошенная на участок кустарника, делает бросок атаки. В случае успешного броска, бросьте 1d100, чтобы увидеть, сколько колючек в действительности попадают по жертве – каждая наносит единственное повреждение. Попав в колючий кустарник, большинство людей погибло, пытаясь освободиться.

Колючее дерево

Колючее дерево – это культурная форма колючего кустарника. Используя только самые густые участки, садовод последовательно срезает верхушку вертикально растущего стебля колючки. Постоянное сокращение длины заставляет растение создавать новый внешний слой, чтобы выжить. Когда колючка достигает желаемой густоты, ей позволяют отрастать. Постоянное подрезание и корректировка заставляют колючку расти в желаемых направлениях, формируя колючее дерево.

Сражение: Участок колючего кустарника четырех дюймов в обхвате часто вырастет густым и на коротких дистанциях прямым. Эти длинные колючки служат великолепными шипастыми посохами или дубинками, поскольку они наносят вдвое больше повреждений, чем их гладкие прототипы. Дополнительные повреждения вызываются дюжинами шипов 1-4 дюймов длиной, покрывающих оружие. От владельца оружия требуется осторожность, поскольку при неумелом обращении можно нанизать себя на острые, шипастые колючки.

Экология: Многие группировки выращивают колючие кустарники и культивируют колючие деревья для защиты поселений и источников воды. Колючие кустарники создают практически непроходимый защитный барьер, а культивируемые деревья служат великолепным наступательным оружием. Высота и длина колючей заросли зависит от доступной влаги и какой-либо культивации. Наиболее эффективный метод спровоцировать рост колючки – разбрызгивать немного воды по вечерам и утрам на растущие зеленые кончики. Это снабжает растение необходимой влагой. Усеянный шипами посох из колючего дерева стоит вчетверо дороже простого деревянного посоха.

Огнецвет

Климат/ландшафт:	Любой
Частота:	Очень редкий
Организация:	Участок
Цикл деятельности:	Дневной
Диета:	Фотосинтез
Интеллект:	Нет (0)
Сокровище:	O, U, X
Жизненные ценности:	Нет
Количество:	10 - 100 участков (10d10)
Класс доспеха:	10
Движение:	0
Hit dice:	1 за участок
THAC0:	19
Число атак:	1 за цветок
Повреждение/нападение:	См. ниже
Специальные нападения:	Тепловой луч
Специальная защита:	Нет
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	G (50'+)
Мораль:	Нет
XP Ценность:	270 за участок

Псионика: Нет

Огнецвет (*англ*. Burnflower) - крепкое растение с сильно блестящими листьями, отражающими солнечный свет в виде смертоносных лучей энергии.

Огнецветы выглядят как участки серо-зеленых стеблей с закрытыми цветами в форме луковицы. Если цветы раскрыты, становится видно, что они покрыты прозрачным, клейким соком. Сок обладает противным горьким запахом и не пригоден в пищу, хотя и не ядовит.

Сражение: Огнецветы растут в больших количествах. Заросль подразделяется на несколько участков 10 на 10 футов. Все данные по атакам, повреждениям, защитам и призовому опыту даются для такого участка 10x10 футов. На участке каждый отдельный цветок занимает, примерно, один кв. фут, следовательно, на участок приходится 100 огнецветов.

Каждый огнецвет раскрывается каждое утро и поворачивается весь день вслед за солнцем. Высокоотражающее покрытие на внутренней стороне каждого лепестка улавливает и отражает солнечные лучи, формируя смертельный тепловой луч. Любое существо, крупнее двух футов, подошедшее к участку огнецветов на 50 ярдов, будет атаковано тепловыми лучами всех тамошних растений. Хотя сам по себе участок особо метким не назовешь, общее количество повреждений, которые он может нанести, внушительно и изменяется соответственно расстоянию.

Расстояние	Повреждение за участок
0-20 ярдов	10d4
21-40 ярдов	10d3
41-50 ярдов	10d2

Каждый участок в пределах досягаемости будет вести огонь по одной подходящей мишени. Персона, пораженная тепловым лучом огнецветов, получает право на спасбросок от смерти, чтобы уменьшить повреждение вдвое.

Возможна защита от палящих тепловых лучей. Скалы могут служить укрытием. Также подойдет и магическая защита от пламени или жары. Шкура огненного змея (drake) дает защиту от огня, пред которой тепловой луч огнецвета бессилен.

Предметы у мишени также должны делать спасбросок от нормального огня, чтобы не быть уничтоженными. У волшебных доспехов шансы на спасение нормальные, но неволшебные доспехи получают штраф -2 к своему спасброску. Все остальные предметы делают спасбросок со штрафом -4. В случае успешного броска, предметы становятся опаленными, но не уничтожаются. Однако, каждый последующий спасбросок для этого материала получает дополнительный штраф -1. Проваленный спасбросок означает, что рассматриваемый предмет воспламенился и поглощается экстремальной жарой. Если предмет несли, его должны бросить. Если предмет был надет, хозяин получает 1d3 дополнительных ожоговых повреждений.

Ареал/общество: Прямо перед зарей, огнецветы выделяют небольшое количество сока из маленьких пор на лепестках закрытых цветков. Сок высокоотражающ и защищает растение от палящих лучей солнца. Отражающая защита стол хороша, что создает свеобразное зеркало. Экстремальная жара, создаваемая цветами, приносит растению сразу несколько выгод. Благодаря ей, огнецвет «в тени» и прохладе; тепловые лучи убивают большинство животных, пытающихся полакомиться растением, что, в свою очередь, снабжает огнецвет влагой.

Экология: Особой пользы от огнецветов нет никому. Друид может использовать растение, чтобы днем защищать небольшую территорию. К несчастью для путешественников, отражающий сок, пробыв один день на солнце, высыхает, так что его нельзя использовать для покрытия одежды или прочего имущества.

Кошачьи, психические

Кошачьи, психические (Cat, Psionic)

SPECIES:	**Тагстер**	**Тигон**
CLIMATE/TERRAIN:	Песчаные пустоши, Плоскогорье	Горы, Приграничье
FREQUENCY:	Необычный	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка	Прайд
ACTIVITY CYCLE:	Ночной	Любой
DIET:	Хищник	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2)	Полу- (2)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1-4
ARMOR CLASS:	6	6
MOVEMENT:	15	12
HIT DICE:	4 + 2	5 + 2
THAC0:	17	15
NO. OF ATTACKS:	5	5
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3/1d8/1d4/1d4	1d3/1d3/1d10/1d4/1d4
SPECIAL ATTACKS:	Псионика	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Псионика	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (4')	M (5' - 7')
MORALE:	Средняя (9)	Средняя (9)
LEVEL/XP VALUE:	270	420

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defence	Score	PSPs
6	2/2/10	-/IE MB	16	100

Ясночувствование – *Науки:* ясновидение; *Посвящения:* круговое видение, чувство опасности, знание направления, чувство яда, радиальная навигация.

Телепатия – *Науки:* господство; *Посвящения:* благоговение, контакт, ESP, необоримые враги, обнаружение жизни.

Clairsentience Sciences: clairvoyance; Devotions; all round vision, danger sense, know direction, poison sense, radial navigation.

Telepathy Sciences: domination; Devotions: awe, contact, ESP, invincible foes, life detection.

Сии великие кошки одарены силами психическими, коими воспользуются, дабы к добыче подкрадываться. Подобно всем кошачьим, они предпочитают убивать своим природным оружием.

Тагстер

У тагстера короткий желтовато-бурый мех, с более светлым низом. Тагстеры, временами пятнистые, всегда имеют некую отчетливую метку для темноты (пятнышко на хвосте, лапе и т.д.).

Сражение: Тагстеры используют псионику, чтобы найти и выследить свою добычу. Вблизи от жертвы псионика не используется, чтобы не выдать присутствие тагстера. Излюбленная тактика – ураганно атаковать противника с фланга, чтобы ошеломить его. Тагстера сперва задействуют передние лапы (1d3), а уж потом попробуют укусить свою жертву (1d8). Также они рвут жертву

задними лапами (1d4). После чего труп утаскивается в некое безопасное место, прежде чем быть пожранным.

Ареал/общество: Эти одиночные существа бродят по торговым путям пустыни и по плоскогорью, размечая территорию. Известно, что тагстеры объединяются во время ежегодного брачного сезона. Два самца тагстера часто бьются насмерть ради благосклонности самки. Звуки сражения слышатся на расстоянии миль. Если им помещают, двое котов совместно убьют нахала, прежде чем попытаются покончить друг с другом.

Экология: Эти хищники – иллюстрация к правилу жизни на Атасе «только сильный выживет». Пастухи временами бросают медленных, больных или раненых стадных животных, поэтому тагстеры не нападают на основное стадо или отару.

Тигон

Тигоны – это большие фелиноиды, темно-зеленого цвета с черными или желтовато-бурыми вертикальными полосками. Вырастая в длину до 7 футов, они могут весить свыше 250 фунтов.

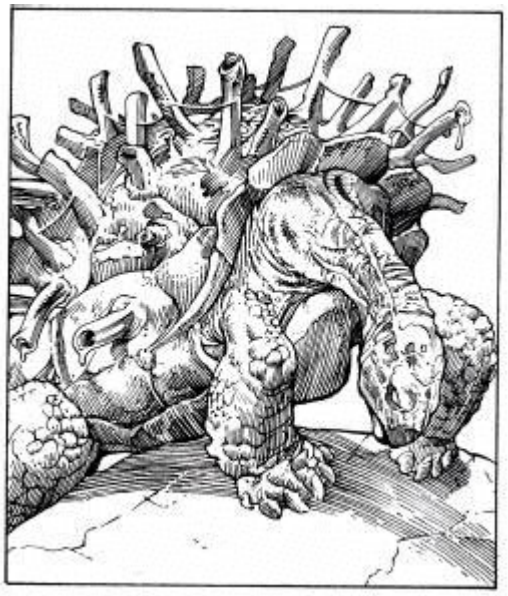
Сражение: Одаренные психически, тигоны при помощи смеси скрытности и силы убивают врагов и добычу. Тигоны охотятся концентрическими кругами, используя свою способность к радиальной навигации – они начинают с края своей территории, и по спирали движутся к центру. Нападая, они предпочитают прыгать на жертву сверху, распластывая ее по земле, чтобы можно было удерживать своего противника прижатым с помощью своего размера. Они атакуют передними лапами (1d3), одновременно когтя задними (1d4) и кусая (1d10).

Ареал/общество: Известно, что тигоны, уроженцы Приграничья, бродят по Звенящим Горам. Они – ужасные хищники, и нападают практически на любое существо, нарушившее границы их территории. Благодаря своей окраске тигон практически невидим, когда лежит абсолютно без движения в подлеске. Также они движутся очень тихо по любой местности. Они не любят теплого окружения и, если вынуждены уйти в пустыню, скоро умирают.

Экология: Пользующиеся большим спросом для гладиаторских игр, большинство тигонов не переживает путешествия через пустыню. Если же их успешно доставить в города короля-колдуна, они способны принести немалую выгоду. Полурослики ценят тигонов в качестве партнеров по охоте, благодаря их психическим умениям выслеживать и охотиться.

Ча'транг

Ча'транг (Cha'thrang)



CLIMATE/TERRAIN:	Песчаные пустоши, скудные земли и бесплодные земли
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Тройки
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	3
ARMOR CLASS:	-2 панцирь, 8 подбрюшье
MOVEMENT:	3
HIT DICE:	8 + 3
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1 4/1 4/1 12
SPECIAL ATTACKS:	Дротики-гарпуны
SPECIAL DEFENSES:	Камуфляж, пятится задом
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (длина 6')
MORALE:	Средняя (8)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

На первый взгляд ча'транг выглядит участком ломанного бамбука – пока не двинется.

Ча'транг – это похожее на черепаху существо, с множеством коротких, похожих на камыш выростов, выступающих из панциря. Из-за его грязно-коричневого цвета, ча'транга часто принимают за участок мертвой растительности. У него четыре сильные конечности и изогнутые передние когти для рытья и хватания земли. Выступы на панцире ча'транга – это на самом деле пустые, похожие на кость выросты. Ча'транг выделяет на своей спине известковый раствор, который образует его панцирь, растущий вместе с ним. Также производится тонкая мускульная нить, позволяющая существу крепко держаться нижней стороны панциря.

Сражение: Ча'транг будет лежать без движения несколько часов, пока над головой не пройдет низко летящее существо. Пока он ждет, ча'транг накачивает воздух в карман между своим телом и панцирем. Когда подходящая цель подлетает на 50 ярдов, он с оглушительным шумом выпускает этот воздух через пустые, костяные выступы, «выстреливая» в летящее существо привязанные, покрытые известью снаряды. Хотя одновременно выстреливается множество снарядов, лишь один может попасть в цель, нанося при попадании 1d6 повреждений. При успешном попадании, цель должна сделать спасбросок от яда, чтобы избежать токсического воздействия извести на привязи. (Известь – это яд типа A, наносит 15 повреждений при провале спасброска, при успешном спасброске никакого повреждения не наносится.) Яду требуется 10-30 раундов, чтобы подействовать. Тем временем, жертва вынуждена меряться силой с ча'трангом, чтобы остаться на лету. Ча'транг немедленно начинает закапываться в землю, чтобы его не утянула или не уволокла летающая добыча. Мускульные нити весьма прочны на разрыв. (Чтобы порвать, требуется успешный бросок на сгибание прутьев/подъем решеток. Что до прочих существ, то летуны размера H и G рвут ее автоматически, размера M могут порвать при успешном спасброске от парализации, а более мелкие летуны вообще не могут порвать.) Загарпунив добычу, ча'транг терпеливо

ожидает, пока жертва устанет и приземлится. Как только это произойдет, ча'транг разворачивается и ползет вдоль своего шнура к добыче. Следовательно, даже если жертва попытается снова улететь, свободного шнура будет меньше. В конце концов, ча'транг хватает и разрывает жертву на кусочки своими мощными челюстями (1d12). Ча'транг может стрелять дротиками 1d4 раз один раз в день. После каждой стрельбы гарпунный шнур рвется и отбрасывается.

Из-за того, что полые гребни ча'транга направлены вверх, для защиты от существ, обитающих на земле, у них есть только передние лапы (1d3), укус (1d12) и крепкий панцирь. Из-за этой и прочих причин, ча'транги почти никогда не путешествуют в одиночку.

Ареал/общество: Ча'транги путешествуют группами по трое или тройками. Тройки обычно состоят из двух самок и одного самца. Семейные узы у них слабы, а семьи – обширны, они принимают прочих встреченных ими ча'трангами, а позже снова расходятся тройками.

У ча'трангов проблемы со спариванием, часто они при этом умирают. Одна самка откладывает одну кладку из 1-6 яиц каждый год. Маленькие хищники пожирают большинство потомства до того, как оно достаточно вырастет, чтобы защищаться самостоятельно. Ча'транги могут жить сотни лет, но обычно им этого не позволяют голодные враги.

Экология: Использованный мускульный шнур, которым ча'транг загарпунивает свою добычу, высоко цениться как сырье для веревки. Единственная, высушенная нить с легкостью выдержит 50 фунтов веса. Сплетя несколько шнуров можно изготовить тонкую, но очень прочную веревку. Отброшенные шнуры разнятся по длине от 20 до 50 \[(1d4+1)x10\] ярдов каждый. Некоторые пустынные торговцы перемещаются между двумя или более отдельными тройками ча'трангов, собирая б/ушный шнур.

Ча'трангов можно есть, но при готовке надо принимать специальные меры предосторожности. Если известью из-под панциря покрыть мясо, его можно будет хранить недели, не боясь, что оно испортится. Однако, перед тем, как есть такое мясо, необходимо ну очень тщательно промыть и очистить его, чтобы гарантировать, что вся ядовитая известь будет удалена.

Водяная нечисть

Водяная нечисть (Cistern Fiend)

CLIMATE/TERRAIN:	Любая вода
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	См. ниже
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Вода
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	10+10
THACO:	9
NO. OF ATTACKS:	Особое
DAMAGE/ATIACKS:	Особое
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Регенерация
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 40'+)
MORALE:	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	10,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defence	Score	PSP
7	1/2/6	PB, EW, MT/IF, MB, TS	16	100

Телепатия – *Науки:* связь разумов, психический взрыв; *Посвящения:* контакт, эго кнут, причинить боль, обнаружение жизни (специальная способность, бесплатно), удар по сознанию, синаптический стазис, щит мысли, мысленный барьер, крепость интеллекта.

Telepathy Sciences: Mindlink, psionic blast; Devotions; con¬tact, ego whip, inflict pain, life detection (special ability, no cost), mind thrust, synaptic static, thought shield.

Существует поверье, что этих ужасных существ призвало извращенное сознание давно умершего мудреца. Часто ничего не подозревающие жертвы водяной нечисти думают, что нашли безопасный и неохраняемый источник воды, - обычно, это их последняя мысль.

Водяная нечисть выглядит как гигантский, зеленоватый, полупрозрачный червь, чью ужасную пасть окружает масса свивающихся, розоватых щупалец. Будучи полностью погруженной в воду, водяная нечисть практически невидима. Размеры существа зависят от его возраста и количества доступной воды, но большинство водяных нечистей в среднем 40-50 футов длиной.

Сражение: Водяная нечисть атакует укусом. При успешной атаке, жидкости из тела жертвы высасываются через прокусы. Каждый раунд из-за потери жидкости злополучная жертва теряет по ¼ от своего обычного количества hp, пока не достигнет нуля. Потеря также прекратится, если убить водяную нечисть. Одновременно существо атакует своими ядовитыми щупальцами. Вокруг пасти расположена дюжина щупалец 10-футовой длины. Из мешочков, расположенных в основании каждого щупальца, выделяется высоко токсическая, парализующая жидкость. Ударенная щупальцем жертва должна сделать проверку Телосложения. Провал проверки

означает, что сердечная мышца жертвы перестала сокращаться, что приводит к смерти. Успешная проверка означает, что жертва просто парализована на 1d10 ходов. Водяная нечисть постарается высосать телесные жидкости из любого парализованного существа; прокусывающие атаки нечисти автоматически попадают по парализованной жертве, и если ей не прийти на помощь, жертва погибнет через 4 раунда.

У существа также есть не очень развитые психические способности. Эти способности используются, чтобы отвратить прочих существ от охраняемой нечистью воды, и для защиты своего сознания от атак.

Поскольку ее трудно увидеть в воде, то жертвы получают штраф -3 к броскам ошеломления. Присутствие монстра может обнаружить заклинание «обнаружение невидимости».

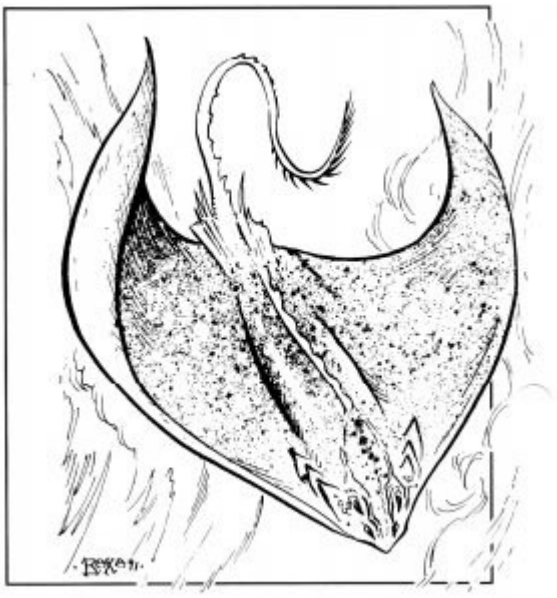
Ареал/общество: Водяная нечисть, или водяной червь, кормится двумя разными способами. Обычно живет за счет отфильтровывания питательных веществ из воды, в которой обитает. Она всасывает воду сквозь поры в пасти, питаясь мелкими биологическими и минеральными частичками, содержащимися в воде. Эта единственная причина, по которой водяная нечисть может принести пользу общинному источнику воды. Также нечисть кормится, как указано выше (см. «Сражение»). С точки зрения водяной нечисти, все существа – непрошенные гости, и потенциальный источник дополнительной жидкости к существующему запасу воды. После того, как водяная нечисть отфильтрует жидкости из тела убитой жертвы, получившаяся чистая вода выбрасывается в существующий источник воды.

Водяные нечисти – гермафродиты, они размножаются асексуально только раз в каждые 10 лет. Единственный отпрыск растет внутри мембранного органа, находящегося в теле нечисти. Затем орган прорезается сквозь внешний слой кожи, и во время этого 24 часового периода «доставки» родитель становится смирным. Если единственного отпрыска не убрать из источника воды до конца этого 24-часового периода, родитель убьет его. Нет нужды говорить, что в этот период за источником воды города или поселка смотрят особенно тщательно.

Водяная нечисть должна находиться погруженной в воду, иначе она погибнет за 1d4 хода. По этой причине она весьма добросовестно охраняет свой источник воды.

Экология: Возможно, что водяную нечисть вывел давным-давно умерший и забытый король. Существо первоначально было создано с единственной целью – охранять и очищать запасы воды. Иногда этих существ похищают (в основном новорожденных), и их можно встретить в любом большом водопое. Если в одном и том же водоеме окажутся два взрослых существа, более сильное убьет слабое.

Небесный скат



Небесный скат (Cloud Ray)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	FI 24 (C)
HIT DICE:	12+7 to 24+7
THAC0:	12 13 HD: 7 14 + HD: 5
NO. OF ATTACKS:	1 хвостам или 1 укус и псионика
DAMAGE/ATTACKS:	5 50 (хвостом) или 10 100 (укус)
SPECIAL AITACKS:	Глотает целиком
SPECIAL DEFENSES:	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (200'+)
MORALE:	Очень (14)
LEVEL/XP VALUE:	12 HD: 19,000 18 HD: 25,000 24 HD: 31,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
3	2/1/4	/M ,MB,TS	10	100

Психокинез – *Науки:* телекинез; *Посвящения:* контроль ветров (специальная способность, бесплатно), инерционный барьер (специальная способность, бесплотность), левитация (специальная способность, бесплатно).

Психопортация – *Науки:* нет; *Посвящения:* путешествие во сне.

Psychokinesis Sciences: telekinesis; Devotions; control winds (special ability, no cost), inertial barrier (special ability, no cost), levitation (special ability, no cost).

Psychoportation Science5: none; Devotions: dream travel.

В небесах и облаках Атаса неспешно плывут эти смертоносные гиганты. Иногда видно, как вечернее небо пересекает небесный скат.

У небесных скатов широкие, уплощенные тела и огромные грудные плавники, взмахи которых помогают психическим силам полета. Сверху скаты крапчато-коричневые, а на брюшке – тускло-оливковые с белым. Глаза защищены наборами гребней. У существа четыре угольно-черных глаза, по одному с каждой стороны морды, и по одному с каждой стороны черепного выступа. От выступа вдоль спины идет позвоночник, переходящий в длинный, тонкий, похожий на плеть хвост,

который оканчивается выростом, известным как «молния». Молнию составляют бритвенно острые, зазубренные гребни, растущие на конце позвоночника. Внутренний рот или пищевод (20+ футов в поперечнике) полон рядами острых как бритвы хрящевых гребней.

Помимо всего, молния используется для сложной сигнальной системы, которую понимают только другие небесные скаты.

Сражение: Самая любимая атака небесного ската – попросту проглотить свою жертву целиком. Такая атака предпринимается по одной на потенциальную жертву. При успешной атаке, любое существо, меньше чем «Н» (огромное), полностью проглатывается. Если это не получится, то скат задействует свою опасную хвостовую молнию. Небесный скат приблизится насколько это возможно, тихо планируя, а потом ударит цель движением хвоста, напоминающим удар плетью. Хвост-плеть хлещет так быстро, что создает звук, напоминающий раскаты грома, и наносит 5-50 повреждений. Затем гигантское существо с потрясающей быстротой повернется и в следующем раунде атакует укусом.

Небесный скат обладает уникальной врожденной психокинетической способностью создавать инерционный барьер, которым всегда себя окружает. Для ската эта способность функционирует точно так же, как описано в «Полном Справочнике псионики».

Ареал/общество: Небесные скаты бесцельно странствуют по небесам Атаса, всегда в поисках своего следующего обеда. Когда небесный скат приземляется, его можно принять за выход скальной породы. Те, кому не повезет забрести на ската, когда решит взлететь, могут стать его следующим обедом. Предпочитаемая диета небесного ската состоит из прочих летающих существ. Особо они любят Рухов, птерраксов и летающих гуманоидов. У ската нет желудка как такового, он предпочитает глотать добычу целиком, перемалывая жертву до жидкого состояния своими внутренними челюстями, что облегчает переваривание. После хорошего обеда, небесный скат иногда психически путешествует во сне, пока еда переваривается. Небесные скаты уважают территориальные притязания прочих представителей своего вида, с несколькими исключениями, и не вторгаются в «воздушное пространство» другого ската. За исключением брачного периода, это существа-одиночки. Беременность у самок длится свыше 3 лет. Самка носит детеныша, когда летает. Пока самка кормится, детеныша ловит и поддерживает на своей спине самец. Через год детеныш выучивается летать, переходит на самообеспечение, и все трое расходятся в разные стороны.

Несмотря на врожденную психичность, небесные скаты звереют, когда с ними контактируют психицисты. Это приводит их в ужасную ярость, и они пойдут на все (кроме приземления), лишь бы поймать и сожрать дерзкого психициста. Единственное существо в мире, которого по-настоящему боятся небесные скаты, это Дракон.

Экология: Мяса и сырья от единственного небесного ската хватит целому поселению на 2-3 месяца. Вероятность того, что это произойдет, в лучшем случае, ничтожна. Эти существа свирепы, и их боятся очень и очень обосновано. Говорят, что целые деревни пожирались единственным охотящимся небесным скатом. Когда такое существо висит низко над крышами и хлопает своими крыльями, то эффект будет тот же, что и при самой жесточайшей песчаной буре. Одна только молния может с легкостью уничтожить большинство строений в несколько взмахов.

Змей, ахасский

Змей, атасийский – общие сведения (Drake, Athasian General Information)

Змеи – это чудовищные рептилии исполинских размеров. Атас для них – это личные охотничьи угодья. Змеи составляют очень могущественную группу неразумных существ Атаса. Однако, они не глупы. С учетом природного инстинкта, хитрости и ярости, змеи могут превзойти многих прочих существ. Боятся их за размеры, скорость, и опустошающие боевые способности, последние таковы, по большей части, благодаря их очень мощной псионике. Многие атасийцы считают, что змеи уступают лишь Дракону.

Родина змеев отнюдь не Атас. Первые змеи при помощи своих ужасающих псионических сил покинули свои родные стихийные слои и прибыли на Атас, мир, который пришелся им весьма по вкусу. С той поры многие поколения змеев родились на Атасе.

Главный компонент их диеты – это люди и гуманоиды. Едят они и иниксов с мекиллотами, если те доступны, эрдлу – при необходимости. Всем прочим сортам мяса змеи предпочитают плоть хищников.

Сражение: Несмотря на свою псионическую мощь, большинство змеев предпочитают физическое сражение. Все змеи обладают атакой когтем/когтем/укусом/ удар хвостом, псиоником и дыхательным оружием (применимо раз в день). Воздушные змеи также могут атаковать крыльями. В сражении змеи склонны сосредотачивать все свои атаки на единственной цели, убить ее и только тогда перейти к следующей.

Змеи используют свои когти для перемещения и рытья укрытий. Змеи должен пользоваться когтями регулярно, иначе те отрастут слишком длинными и врежутся в подушечки лап. Далеко не всегда змеи убивают свою еду, прежде чем съесть ее. Повреждение, наносимое когтями, различно для каждого типа змеев.

Змеи, не колеблясь, применят кусающую атаку, особенно, если этот удар может стать последним. Если успешный бросок атаки укусом превышает необходимое значение на четыре и более, змей ухватывает жертву челюстями и начинает мотать башкой со всей дури. Это удваивает повреждение от первой атаки. До тех пор, пока жертва остается в живых, змей не прекратит это безобразие, причиняя в каждом раунде автоматическое повреждение, равное первоначальному повреждению от укуса (до того, как оно было удвоено). Если возможно, змей проглотит мертвую или раненую жертву и перейдет к следующей. Желудочный сок начнет свою работу в следующем раунде, причиняя по 1d20 повреждений за раунд (и никаких спабросков!), пока жертва не переварится. Личные вещи могут делать спасброски от кислоты, иначе также будут разрушены.

Наиболее разрушительной может оказаться атака змеевым хвостом. Хлеща хвостом из стороны в сторону, змей может попадать по объектам, которых даже не видит, не подвергаясь никакому штрафу. (Хлестанье хвостом считается атакой по площади, а не атакой по невидимой цели, поэтому никаких -4). Любое ударенное хвостом существо, независимо от своего размера, должно сделать спасбросок от окаменения, или будет оглушено на 1d6 раундов. Повреждение от удара хвостом различно для каждого типа змея.

У всех змеев есть способность к стихийной атаке, которая имеет различные обличья, в зависимости от змея. К счастью, змеи могут прибегать к этой ужасной способности лишь раз в 15 дней, и у них уйдет много времени, чтобы оправиться от воздействия стихии (см. ниже). Воздействия для каждого змея свои, но результат всегда опустошителен.

Величайшая сила змея – это его врожденная псионика. Змеи обладают различными псионическими силами, для проявления которых вовсе не требуется тратить PSP, как для прочих псионических способностей змея. Все эти природные псионические силы – посвящения, и они одинаковы для всех разновидностей змеев. Вот они:

Ясночувствование – *Посвящения:* чувство опасности, радиальная навигация, чувство духа.

Психокинез – *Посвящения:* инерционный барьер.

Психометаболизм – *Посвящения:* контроль над телом, клеточная регулировка, повышенные чувства.

Clairsentlence Devotions: danger sense, radial naviga¬tion, spirit sense.

Psychokinesis Devotions: inertial barrier.

Psychometabolism; Devotions: body control, cell adjust¬ment, heightened senses.

Обратите внимание, что змеева сила - контроль над телом, позволяющая им адаптироваться к одной, заранее выбранной, враждебной среде, автоматически связана с их стихийной идентификацией, будь то воздух, земля, огонь или вода.

Врожденные способности функционируют, как описано в «Полоном Справочнике Псионики». Эти способности, вкупе с личными псионическими силами каждого змея, делают их смертельно опасными противниками.

Ареал/общество: Змеи – существа загадочные. Очень немногие верят, что они и вправду существуют. Еще меньше тех, кто видел хотя бы одного, а тех, кто после этого прожил достаточно, чтобы рассказать об увиденном – всего единицы. Охота на змея – это настоящий вызов для любителей риска или самоубийц из атасийского общества. Однако, в редких случаях змеи таки склоняются пред возрастом или болезнью и покидают нас. Никто не знает, как долго живут змеи, и весьма немногие из них умерли с посторонней помощью.

Ареал змея определяется его родным стихийным слоем. Земные змеи, к примеру, могут найти дом почти повсюду на Атасе, но предпочитают скалистые места и горы, а не открытые пески. Воздушные змеи, так же, почти не знают ограничений, и могут гарцевать на ветрах от Звенящих Гор до Моря Ила и дальше – их логова обычно высоко в горах. Огненные змеи могут жить в засушливых песках, но всегда высматривают вулканы или горячие источники – они даже подожгут лес, чтобы хоть на время погреться «у камелька». Больше всего ограничений на Атасе у водных змеев, делать своим домом они предпочитают пруды и прочие скопления воды.

Настоящее логово змея практически никогда не расположено на открытом пространстве – да где ж сыскать те пространства в их родных слоях! Змеям намного уютнее, когда их окружает, в прямом смысле, их родная стихия. Земные змеи, к примеру, вовсе не живут в обширных пещерах, как можно было подумать. Вместо этого, они живут в очень стиснутом, узком месте, где с трудом могут поместиться – но здесь совсем как дома! Соответственно, в логова змеев проникнуть намного сложнее, чем в логова прочих больших существ.

Кое-кто из видевших змеев принимал их за самого дракона. По всему Атасу ходят слухи о том, что дракон не одинок, что подлинных драконов может быть несколько – но это неправда. Несколько, так называемых дополнительных драконов, которых видели, были на самом деле змеями.

Прочие уроженцы родного для змея стихийного слоя склонны видеть их дезертирами или существами, бросившими чистую стихию ради этого недослоя. Столкновения между змеями и прочими стихийными существами всегда напряженные, часто неприятные, а иногда жестокие. Змеи никогда не возвращаются в свой родной слой. Большинство, в действительности, никогда там и не были, будучи потомками змеев, эмигрировавших в первично-материальный слой столетия назад. Встреча на первично-материальном слое змеев и стихиалей из одного слоя почти всегда приводят к драке. Странно, но контакт между стихийными созданиями с разных слоев совершенно нормален, без следа враждебности, упомянутой выше.

На своих высших уровнях псионицисты могут становиться могущественными укротителями зверей, и среди их излюбленных зверей – змеи. Подробности об их взаимоотношениях приводятся в книге «Короли-драконы».

Экология: Шкура змея может принести немалую прибыль на рынке. А может принести и смертный приговор. Шкура, зубы, когти и кровь настолько ценны, что некоторые короли-колдуны запретили их продажу. Они проинструктировали храмовников конфисковать любой из подобных предметов, буде те появятся на рынке, именем своего короля-колдуна. Поскольку змеи весьма редки, то храмовники запросто могут заявить, что предмет был украден у короля-колдуна, и казнить продавца. Само собой, что эльфы на каждом шагом плюют на эти эдикты, и имеют немалый барыш, продавая запчасти змеев, будучи лишь на шаг впереди своих преследователей-храмовников.

Из шкуры выходят великолепные доспехи. Будучи переделанной в кожаные доспехи, она обретает значение защиты кожаных доспехов с премией, равной отрицательному значению оригинального АС змея (т.е. АС доспехов 8; если они изготовлены из шкуры воздушного змея, чей АС -2, тогда значение защиты для кожаных доспехов из воздушного змея будет 8-2=6). Из зубов и когтей получается великолепное оружие – оно хотя и не волшебное, но считается +2, из-за силы и остроты костей. Кровь зверя также ценна, поскольку применяется в определенных алхимических растворах.

Помимо этих по-настоящему ценных предметов, фольклор утверждает, что почти любая часть тела змея содержит великую толику волшебной удачи. Эльфийские коробейники, о которых никто не скажет доброго слова, продают из-под полы множество счастливых талисманов, изготовленных из частей змея, но только втихаря, по специальной цене и там, где нет очей храмовников. Большая часть – это подделки, но даже подлинные талисманы не имеют магической ценности. Несмотря на это, змеевы амулеты приносят огромные суммы от лопоухих жителей Атаса.

Змеи спариваются, когда им это приспичит, а не на регулярной основе. Затем самец усвистывает, а самка терпеливо ждет. Одно, максимум два, яйца будет отложено. Проклюнуться они через шесть месяцев. Молодые змеи почти всегда голодны и требуют постоянного ухода. За первый год они вырастают от двух до двадцати футов, а затем по 5 футов в год, пока не достигнут своего полного размера.

Змеи считают, что плохо лежит все! Что он притащил, а главное – зачем, известно только вот этому змею. Земной змей может хранить драгоценные металлы или притащить тысячи маленьких камешков, в точности того же размера. Воздушный змей может копить определенные пики (считая их собственностью, которую можно собирать) или те предметы, что парят, когда поймают ветер. Водный змей может собирать блестящие предметы или те, что содержат воду. Никто не знает, что собирают огненные змеи, потому что они скорее уничтожат свою «коллекцию» чем позволят чужаку взглянуть на ее содержимое. Безоружный человек, противостоящий змею, все еще имеет один последний шанс – предложить змею что-то, что тот захочет добавить к своей коллекции. Благодарный змей вполне может отпустить того, кто сделает ему подношение.

Змей, воздушный

Змей, воздушный (Drake, Air)

CLIMATE/TERRAIN:	Горы
FREQUENCY¬:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	9, F1 30 (B), Jp 6
HIT DICE.	25 + 9 (170 hp)
THACO:	5
NO. OF ATTACKS:	4
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 +10/1d8 +10/3 24/3 30
SPECIAL ATTACKS:	Кусает/проглатывает, стихия, псионика, хлещет хвостом
SPECIAL DEFENSES:	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (в длину 25'+)
MORALE:	Бесстрашный (19)
LEVEL/XP VALUE:	34,000

Природные психонические способности – см. Общую информацию

Психонические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
15	4/3/14(21)	PsC,MT/M ,MB,TW	17	150

Ясночувствование – *Науки:* нет; *Посвящения:* круговое зрение.

Психокинез – *Науки:* телекинез; *Посвящения:* контроль ветра, левитация.

Психометаболизм – *Науки:* нет; *Посвящения:* телесное равновесие.

Телепатия – *Науки:* вышвыривание, башня железной воли; *Посвящения:* благоговение, контакт, ESP, обман чувств, невидимость, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию, психическое сокрушение, синаптический стазис.

Clairsentience *Sciences;* none; *Devotions:* all round vision.

Psychokinesis *Sciences:* telekinesis; *Devotions:* control wind, levitation.

Psychometabolism *Sciences;* none; *Devotions:* body equilib¬rium.

Telepathy *Sciences:* ejection, tower of iron will; *Devotions:* awe, contact, ESP, false sensory input; invisibility, mental barrier, mind blank, mind thrust, psychic crush, synaptic static.

Из всех змеев воздушные – самые безбашенные и непредсказуемые, что делает их опасными противниками. Большую часть своего времени они проводят рея в небесах Атаса.

Из всех четырех типов змеев воздушные – самые длинные и тонкие. Между передними и задними лапами у них протянуты свободновисящие складки кожи. Когда они выпрямляют лапы, кожа

натягивается, образуя крыло-перепонку. Они длинны и тощи, легкокостны – все ради скорости и ловкости.

Сражение: Воздушные змеи предпочитают нападать молча, с воздуха, со «слепой» стороны противника. Чтобы достаточно близко подобраться к добыче и застать ее врасплох, они применяют психическую невидимость. Если с этим ничего не выйдет, тогда воздушный змей применит психическое благоговение, чтобы перехватить инициативу у своей жертвы. С воздуха змей атакует двумя передними лапами (1d8+10), и попытается поднять противника высоко в воздух. Если жертва будет сопротивляться, воздушный змей также применит атаку укусом (3d8), ухватив пастью жертву и мотая башкой из стороны в сторону изо всей мочи. Это удвоит повреждения от первой атаки укусом. Покинув землю, воздушный змей взмоет довольно высоко и бросит свою добычу. Если жертва огромная или размером с Гаргантюа, змей попытается атаковать с налета и передними лапами, и хвостом (3d10). Особенно ненавистны воздушным змеям психические атаки. Если психоцист проберется сквозь их защиту, змеи применят синаптический стазис или вышвыривание.

У воздушных змеев есть специальная стихийная атака. Они могут открыть врата 100 ярдов в диаметре в стихийный слой воздуха, чрез которые пройдет круглый пузырь ветра, типа торнадо. Любой, застигнутый внутри этой области, получает 2d6 повреждений (спасбросок от дыхательного оружия для половины повреждения). Ветер не позволит летающим существам пролететь сквозь эту область и, в зависимости от местности, может создать малую песчаную бурю, если соприкоснется с землей. Попавший в бурю получает 3d6 повреждений, вместо повреждений от ветра (спасбросок от дыхательного оружия для половины повреждения). Эффект длится только один ход. Змей может делать это раз в 15 дней.

Ареал/обитание: Воздушные змеи не обходятся единственной резиденцией. Они предпочитают дюжину или около того «безопасных» местечек. Поскольку воздушные змеи постоянно движутся туда-сюда, они собирают и накапливают немного имущества или сокровищ. Часто, когда он находят понравившийся предмет, они отнесут его на недосягаемую верхотуру. Там предмет и оставят, наведываясь полюбоваться им только, когда будет соответствующее настроение. Вряд ли что-то может разъярить воздушного змея больше, чем кража у него одного из прелестных предметов.

Экология: Воздушные змеи любят, чтобы еда была тщательно размягченной. Для этого змей пикирует, хватает добычу, взмывает в небо и бросает ее. Для «приготовления отбивной» воздушные змеи часто выбирают утесы или скалистые обнажения породы. Если добыча может лететь, змей занесет жертву повыше и спикирует прямиком к земле, выпустив добычу и выходя из пике в последний момент. Большинство существ не в силах достаточно быстро среагировать, чтобы спастись от этого рокового полета. Заклинатели, определенные психоцисты, и существа, обладающие волшебными способностями к полету, получают один раунд, чтобы что-то предпринять перед тем, как шмякнуться. Существа с классом маневренности A или B достаточно маневренны, чтобы избежать катастрофы. Летуны класса C могут успеть попробовать замедлить свою скорость – если у них получится, то они получат половину повреждения. Более низкие классы маневренности не позволят овладеть ситуацией достаточно быстро, чтобы спастись.

Средний взрослый воздушный змей может без проблем поднять 1000 фунтов. Более тяжелые объекты будут снижать его маневренность на один класс за каждые дополнительные 200 фунтов.

Змей, земной

Змей, земной (Drake, Earth)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-4
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	25 + 8 (175 hp)
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	4
DAMAGE/ATTACKS:	1d12 +12/1d12 +12/3 36/4 48
SPECIAL ATTACKS:	Кусает/проглатывает, стихия, псионика, хлещет хвостом
SPECIAL DEFENSES:	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 30'+)
MORALE:	Бесстрашный (19)
LEVEL/XP VALUE:	33,000

Природные псионические способности – см. Общую информацию

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
15	4/5/16(23)	PsC, II/M-, IF, TW	17	150

Ясночувствование – *Науки:* чувствительность к психическим впечатлениям; *Посвящения:* боевое сознание.

Психокинез – *Науки:* детонация, телекинез; *Посвящения:* оживить предмет, колебание молекул, манипуляция с молекулами, размягчение.

Психометаболизм – *Науки:* теневая форма; *Посвящения:* вызвать распад, расширение, неподвижность, уменьшение (редукция).

Телепатия – *Науки:* башня железной воли; *Посвящения:* благоговение, контакт, обман чувств, проникновение в id, крепость интеллекта, пустое сознание, психическое сокрушение.

Clairsentience *Sciences:* sensitivity to psychic impressions; *Devotions:* combat mind

Psychokinesis *Sciences:* Detonate, telekinesis; *Devotions:* ani¬mate object, molecular agitation, molecular manipulation, soften.

Psychometabolism *Sciences;* Shadowform; *Devotions:* cause decay. expansion, immovability; reduction.

Telepathy *Sciences:* tower of iron will; *Devotions;* awe, con¬tact, false sensory input; id insinuation, intellect fortress, mind blank, psychic crush.

Земные змеи, часто ошибочно принимаемые за выход скальных пород, гораздо сильнее всех прочих змеев.

Это серая, черная и коричневая рептилия, покрытая тысячами маленьких, шипастых чешуек. Массивные передние лапы предназначены, чтобы рыть сквозь твердый камень. Задние лапы, не уступающие в силе, так же можно использовать для рытья, но гораздо чаще они служат якорями. Хвост земного змея короток, но невероятно толст, что заставляет это чудо-юдо переваливаться при ходьбе. Голова земного змея имеет клиновидную форму. Чешуйки на макушке головы перехлестываются для защиты ушных отверстий. Глаза – глубоко посаженные и прикрытые двойными веками: мягкими внутренними, непроницаемыми для воздуха, и внешними, защитными, чешуйчатыми веками, чрезвычайно устойчивыми к проколам.

Сражение: Предпочитает поджидать существ в своем логове, ловить их и съедать жертву на досуге. Чтобы поймать непрошенного гостя в ловушку, змей воспользуется псионическими способностями к детонации и оживлению предметов, а потом начнет физическую атаку. Земные змеи ураганно атакуют свою цель, сперва могучими передними лапами (1d12+12), затем рвут цель своей зияющей пастью (3d12). После первого укуса змей начинает мотать башкой туда-сюда изо всей мочи, удваивая таким образом повреждение от первой атаки.

Земные змеи – это единственные из всех змеев, кто будет сражаться насмерть, ведь они убеждены, что сильнее любого противника (кроме Дракона). Они могут одновременно применять физические атаки и одну психическую.

У земного змея есть специальная стихийная атака. Они могут открыть врата в стихийный слой земли, чтобы получить оттуда 50 кубофутов (может все-таки куб с **ребром** 50 футов? – прим. пер) твердой материи в форме грязи, камней и булыжников.

Сквозь это вещество вполне возможно пройти либо прорыв шахту, либо применив грубую силу (откопаться голыми руками).

Открывать врата надо так, чтобы вещество попадало на твердую поверхность (т.е. их нельзя открыть в воздухе над желаемым местом, чтобы уронить вещество). Любой, застигнутый в этой области, должен сделать спасбросок от окаменения, чтобы увернуться от вещества. Неудача означает, что жертва завалена под землей. Она получает 1d2 повреждений в ход, и, в конце концов, задохнется, если не сможет откопаться (см. «Задержка дыхания», стр. 122 «Справочника игрока»). Полученное таким образом вещество становится постоянным объектом на своем новом месте. Змей способен воспользоваться этим эффектом только раз в 15 дней.

Ареал/общество: Вроются ли они в скальное ложе под песками атасийской пустыни, или с склон холма, земные змеи всегда прикрывают лицевую сторону своего обиталища незакрепленной грязью. Это создает готовый рухнуть передний вход, с помощью которого земной змей защищает свое логово. Земные змеи отбивают вторжения человечества, и особо не любят любые разновидности постоянных строений. Ничто не заставит земного змея отказаться от мысли пропутешествовать многие мили, лишь бы уничтожить рукотворные поселения.

Экология: Земные змеи любят подраться перед обедом. Чем дольше существо будет отбиваться, тем с большим удовольствием змей его съест. Известно, что земные змеи закапываются на торговых маршрутах, где мекиллоты дают им возможность совместить битву и обед.

Змей, огненный

Змей, огненный (Drake, Fire)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	12, Jp 3
HIT DICE:	20 + 8 (145 hp)
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	4
DAMAGEIATTACKS:	1d10 +10/1d10 + 10/3 24/4 32
SPECIAL ATTACKS:	Кусает/проглатывает, стихия, псионика, хлещет хвостом
SPECIAL DEFENSES:	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 25'+)
MORALE:	Бесстрашный (19)
LEVEL/XP VALUE:	28,000

Природные психонические способности – см. Общую информацию

Психонические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defence	Score	PSP
15	4/5/17(24)	EW, PsC/M-, MB, TW	18	150

Ясночувствование – *Науки:* нет; *Посвящения:* чувствовать свет, слышать свет.

Психокинез – *Науки:* телекинез; *Посвящения:* контроль над пламенем, контроль над светом, колебание молекул.

Психометаболизм – *Науки:* укрощение энергии, теневая форма; *Посвящения:* смещение, удвоить боль, эктоплазменная форма.

Телепатия – *Науки:* связь разумов, массовое господство; *Посвящения:* благоговение, контакт, эго кнут, обман чувств, причинить боль, зарешеченный разум, ментальный барьер, пустое сознание, психическое сокрушение, щит мысли.

Clairsentience *Sciences:* none; *Devotions:* feel light, hear light.

Psychokinesis *Sciences;* telekinesis; *Devotions:* control flames, control light, molecular agitation.

Psychometabolism *Sciences:* energy containment, shadow¬ form; *Devotions;* displacement, double pain, ectoplasmic form,

Telepathy *Sciences:* mind link, mass domination; *Devotions:* awe, contact, ego whip, false sensory input, inflict pain, mind bar, mental barrier, mind blank, psychic crush, thought shield.

Из всех змеев самые злые – огненные, сущие аспиды. Они получают удовольствие, причиняя боль и наблюдая, как их жертвы корчатся в агонии. Ничто не разогревает аппетит огненного змея лучше, чем истязание потенциального «обеда».

Огненные змеи – это большие шипастые рептилии, чья кожа напоминает камешки. Каждый «камешек» - это в действительности чешуйка. Их окрас похож цветом на угасающие угли костра – красно-черные пятна; а шкура – довольно глянцевая. У огненного змея четыре лапы. Передние – меньше и с очень острыми когтями, задние – длиннее и толще.

Сражение: Вступая в бой, они издают фыркающие звуки, часто принимаемые за смех. Огненные змеи, не колеблясь, прибегнут к психическим способностям, чтобы причинить боль или удвоить боль. Их способность психически создавать и контролировать пламя делает их опасными для тех, кто входит в логово с огненными источниками света (факелами, фонарями и т.д.). Ужасные передние лапы (1d10+10), зловещие зубы (3d8) и хвост, кнут Зла (4d8), - все это делает огненного змея вселяющим ужас противником. Если возможно, огненный змей атакует противника укусом. Этот аспид может попробовать сделать из жертвы маленький щит, для отражения получаемых ударов. Это не столько стандартная защита, сколько развлечение для огненного змея. Если ему и впрямь грозит опасность, змей воспользуется психоникой – теневой или эктоплазменой формой, чтобы удрать.

Подобно прочим змеям, огненные змеи обладают специальной стихийной атакой. Открыв врата на стихийный слой огня, они могут получить шар огня диаметром 50 футов. Огонь будет гореть 1d6+4 раундов. Любое незащищенное существо должно сделать спасбросок от дыхательного оружия, или получит 4d10 огненных повреждений за кождый раунд пребывания в огне (спасбросок для половины повреждения). Контакт огня с любым горючим материалом, попавшим в эту область, вызовет его воспламенение. Любой бедолага, который держит или носит подобные предметы, получает дополнительные 3d6 повреждений от ожогов (спасбросок от дыхательного оружия для половины повреждения). Прочие горючие материалы, находящиеся от области огня не дальше 10 футов, должны сделать спасбросок. Незащищенный и неволшебный металл внутри области огня станет сверх-разогретым и расплавится за 2 раунда. Носящие или держащие подобные предметы получают 2d4 повреждений в первом раунде и 3d10 в последующие (пока не погаснет пламя). Змей способен производит этот эффект лишь раз в атасийскую неделю.

Ареал/общество: Огненные змеи предпочитают жить возле естественных источников вулканической активности, или там, где они могут целый день греться на горячем атасийском солнышке. На ночь они уходят в безопасное место или закапываются в горячий песок. Это помогает им изолироваться от холодного вечернего воздуха. Во влажной жаре Пограничья и сухих пустошах пустынь огненные змеи чувствуют себя почти как дома.

Экология: Чешуйки их шкуры – это очень ценные компоненты для огненной магии. Огненный змей сбрасывает свои необычные камешки-чешуйки каждые три года, или после того, как они были повреждены, после чего новые чешуйки начинают расти из-под шкуры.

Огненные змеи – это хищники, питающиеся в основном гуманоидами, канками и прочими животными. Они будут естьэрдлу лишь после того, как поджарят это существо. Шкура огненного змея ценится выше всех остальных змеевых шкур, поскольку ей свойственно делать носящего ее иммунным к некоторым опустошительным воздействиям солнца. Любой, кого защищает шкура огненного змея (носит он ее, или едет в транспорте, покрытым этой шкурой), нуждается только в половинном количестве воды, в зависимости от своей активности. Хотя шкура огненного змея и неволшебная, она дает владельцу +2 к спасброскам связанных с огнем. Будучи подвержена неволшебному огню, шкура огненного змея гореть не будет. Тепловой луч огнецветов не может проникнуть сквозь защиту шкуры огненного змея.

Змей, водный

Змей, водный (Drake, Water)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-1
MOVEMENT:	12, Sw 15
HIT DICE:	20 (140 hp)
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	4
DAMAGEIATTACKS:	1d8 + 10/1d8 +10/4 24/3 30
SPECIAL ATTACKS:	Кусает/проглатывает, стихия, псионика, хлещет хвостом
SPECIAL DEFENSES:	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (длина 20'+)
MORALE:	Бесстрашный (19)
LEVEL/XP VALUE:	28,000

Природные псионические способности – см. Общую информацию

PSIONIC SUMMARY:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
15	6/6/17(24)	PsC, MT/M-, MB, TW	17	150

Ясночувствование – *Науки:* ясновидение; *Посвящения:* чувство яда.

Психокинез – *Науки:* телекинез; *Посвящения:* контроль над телом.

Психометаболизм – *Науки:* нет; *Посвящения:* телесное равновесие, сила хамелеона.

Психопортация – *Науки:* изгнание, телепорт; *Посвящения:* дверь между измерениями, прогулка между измерениями, путешествие во сне, сдвиг времени.

Телепатия – *Науки:* башня железной воли; *Посвящения:* контакт, ESP, невидимость, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию, психическое сокрушение.

Метапсионика – *Науки:* психическое клонирование; *Посвящения:* высасывание психоники, выдернуть.

Clairsentience *Sciences:* clairvoyance; *Devotions:* poison sense.

Psychoknesis- *Sciences:* telekinesis; *Devotions:* control body.

Psychometabolism *Sciences:* none; *Devotions;* body equilib¬rium, chameleon power.

Psychoportation *Sciences:* banishment, teleport; *Devotions;* dimensional door, dimension walk, dream travel, time shift.

Telepathy *Sciences:* tower of iron will; *Devotions:* contact, ESP, invisibility, mental barrier, mind blank, mind thrust, psychic crush.

Metapsionics *Sciences:* psychic clone; *Devotions:* psionic drain, wrench.

Из всех змеев самые «нелюдимые» - водные змеи. В основном это из-за той ненависти, которую они испытывают к сотворившим такое с Атасом.

Водные змеи бледного, серо-голубого цвета, с дыхательным отверстием в тыльной части головы. Из всего семейства змеева, водные змеи – самые худые. Четыре перепончатые лапы оканчиваются острыми, треугольными когтями. Хвост у водного змея тоньше и площе чем у прочих змеев, что позволяет великолепно перемещаться в воде.

Сражение: Будучи на суше, водный змей отступит в свой водный источник и атакует оттуда, если возможно. Для наблюдения за прохожими, водные змеи часто пользуются психическим клонированием. Определив самого могучего члена отряда, водный змей применит псионическое изгнание, чтобы деморализовать прочих членов группы. В рукопашной атаки змея стремительны и свирепы, наносятся когтями (1d8+10) и челюстями (4d6). Если змея обходят с фланга, он применит метущую атаку хвостом (3d10).

Раз в 15 дней водный змей может применить специальную стихийную атаку. Открыв врата в стихийный слой воды, он получает водяную сферу 30 футов диаметром со следующими свойствами:

D10	Эффект водяной сферы
1 3	Твердый лед – Любой, застигнутый внутри сферы, должен сделать спасбросок от дыхательного оружия, или будет заморожен внутри нее. Существа получают 1d4 повреждения холодом в раунд и задохнутся, если их не вызволить. Замороженные существа могут применять для своего спасения только псионику. Если поверхность под сферой не плоская и твердая, то сфера начинает катиться (скорость 6 дюймов за каждые 45 градусов наклона), пока не окажется в воде – там она поплывет.
4 6	Простая вода – Когда сфера разлетится, любое существо в пределах 30 футов от сферы должно сделать спасбросок от дыхательного оружия, иначе вода собьет его с ног. Это причинит 1d6 повреждений.
7 9	Кипящая вода – Радиус тот же, что и выше; жертва получает 2d10 повреждений от ожогов (спасбросок для половины ожоговых повреждений).
10	Пар – Радиус тот же, что и выше; жертва получает 3d10 повреждений от ожогов паром.

Ареал/общество: Водные змеи – нелюдимы и предпочитают по возможности меньше контактировать с человечеством. Они будут избегать вторженцев, но без колебаний убьют тех гуманоидов, кто будут проходить мимо их логова. Тот ужас, что сотворили с планетой гуманоиды, напрочь отбил у водных змеев уважение к этому виду. Если возможно, они устраивают свои дома возле глубокого источника воды, со многими охранными переходами к водным фильтрам, расположенным глубокого под землей. Водные змеи могут учуять воду на расстоянии 15 миль и с вероятностью 95% определить количество доступной воды. Благодаря четырем перепончатым лапам они могут перемещать большие количества песка. Все четыре лапы снабжены острыми, треугольными когтями, предназначенными для рытья, удержания жертвы и для терзания.

Экология: Несмотря на то, что водные змеи предпочитают, чтобы еда была вымыта или пролежала в воде достаточно долгое время, они, не колеблясь, съедят свежеубитого гуманоида. Водных змеев можно найти по всему Атасу, хотя большинство селится в Пограничье.

Дюнный бегун

Дюнный бегун (Dune Runner)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGAN1ZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Как при жизни
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Злой
NO. APPEARING:	1 4
ARMOR CLASS:	Как при жизни
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	Как при жизни
THAC0:	Как при жизни
NO. OF ATTACKS:	Как при жизни
DAMAGE/ATTACKS:	Как при жизни
SPECIAL ATTACKS:	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (высота 7')
MORALE¬:	Элита (16)
LEVEL/XP VALUE:	По разному

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
2	1/2/3	/MB, TW	= Int	100

Телепатия – *Науки:* массовое господство (бесплатно, всегда вкл.), связь разумов; *Посвящения:* привлечение (бесплатно, всегда вкл.), контакт, обнаружение жизни (бесплатно, всегда вкл.). (Эти психические силы обретаются в дополнение к тем, которыми эльф владел при жизни.)

Telepathy *Sciences:* mass domination (always on, no cost), mindlink; *Devotions:* attraction (always on, no cost), contact, life detection (always on, no Cost), (These psionic powers are gained in addition to any the elf possessed when it was alive.)

Дюнные бегуны – это эльфы, умершие, когда бежали, выполняя некое поручение или доставляя важное послание. Это нежить, навечно пойманная в ловушку, вынужденная ночь за ночью повторять свою безнадежную миссию.

На расстоянии дюнный бегун выглядит мускулистым эльфом, куда-то бегущим. Однако при ближайшем рассмотрении выяснится, что его очень тонкая, серая кожа туго натянута прямо на костлявый остов.

Дюнный беглец помнит все языки, которые эльф знал при жизни. Говорят, что иногда они разговаривают со своими жертвами, продолжая свой бег по пустыне Атаса.

Сражение: Эльфы-бегуны сохраняют все аспекты(?) прежнего класса своего персонажа. Они сохраняют все вещи, которые у них были на момент кончины, и сохраняют прежний уровень искусности в своей профессии. Сохраняется и способность к накладыванию заклинаний или применению психических способностей, буде таковыми обладали они при жизни (в добавок к тем

способностям, которые обретаются вкупе с проклятием дюнного бегуна). В нежизни также обретаются и смертоносные специальные способности, однако, нет двух дюнных бегунов с одинаковой способностью.

При приближении дюнного бегуна, эльфы получают право на проверку Мудрости, чтобы узнать это существо. Успешный бросок означает, что эльф сообразил, что бегун – неживой. Любой, независимо от расы, кому не повезло оказаться поблизости от дюнного бегуна, должен пострадать по полной программе. Любое разумное существо, мимо которого пробегает бегун, должно сделать спасбросок от заклинаний, или будет принуждено (посредством псионических привлечения и массового господства) присоединиться к бегуну в его забеге этой ночью. Количество людей, на которых может повлиять дюнный бегун, ограниченно пятью (обычное количество существ, подверженных массовому господству) на каждый прижизненный уровень эльфа. Жертвы будут не в состоянии прекратить бег, и будут терять по очку Телосложения за каждый ход бега. Если их насильно не остановить и не обуздать, жертвы будут бежать, пока их Телосложение не достигнет нуля, после чего рухнут. Как только это произойдет, жертва должна сделать бросок системного шока – неудача означает смерть. Успешный бросок означает, что жертва остается без сознания 1d6 ходов, после чего может восстанавливать очки телосложения с обычной скоростью, но только, если восстановит водный баланс (1d8 очков в день). Если водный баланс не восстановлен, это приведет к повторному отключению и смерти. Жертвы-эльфы, умершие этой ночью, сами становятся бегунами и навсегда присоединяются к первому бегуну в его еженощном деле. Погибший становится вечным спутником дюнного бегуна, и вполне вероятно, что следовать за ним он будет до скончания времен.

Ареал/общество: Каждый дюнный бегун уникален. У каждого была своя жизнь, любовь, цели и желания. Ночь за ночью являются они путникам, пересекшим их дорогу. Физическая усталость над ними уже не властна, поэтому бегают они каждую ночь ради чистого удовольствия. Их тяга ко злу столь поглощающа, что они принуждать живых существ присоединяться к ним в этом безумном, безудержном беге в небытие. Очень немногие продержались с дюнным бегуном всю ночь, чтобы выяснить, что случается с ними на заре – но те, кто выжил, часто отказываются говорить о той ночи на всю свою оставшуюся жизнь.

Экология: Дюнный бегун – это погибель для любого каравана, идущего по местности. Сообщают, что некоторые небольшие караваны были найдены обезлюдевшими возле известной тропы дюнного бегуна. Торговцев часто находят за мили от того места, умерших от истощения и обезвоживания. Торговые караваны покрупнее и поопытнее даже откладывают свой путь на полдня, лишь бы не пересекать тропу дюнного бегуна и не разбивать поблизости лагерь, когда стемнеет. Верят и в то, что можно выполнить поручение бегуна и даровать ему вечный покой, но никаких доказательств этого никогда не было предоставлено.

Оазис-ловушка

Оазис-ловушка (Dune Trapper)

CLIMATE/TERRAIN:	Песчаные пустыни, соляные равнины
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	O, I, R, W
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	0
HIT DICE:	16+3
THACO:	5
N0. OF ATTACKS:	См. ниже
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (100'+)
MORALE:	NA
LEVEL/XP VALUE:	19,000

Искрящийся оазис посреди пустыни выглядит спасением для многих заблудившихся путешественников. К несчастью для большинства, то, что выглядит спасением, часто оборачивается смертью.

Оазис-ловушку часто принимают за одинокий оазис в пустыне. Выглядит ловушка как небольшой водоем, окруженный примерно акром растительности.

Сражение: Когда жертва приходит попить или просто приближается к пруду (точно в центре растительности), ловушка втягивается в яму, в которой она покоится, таким образом ловя жертву. Благодаря своим размерам, оазис-ловушка не нуждается в бросках атаки. Каждый раунд ловушка будет выделять желудочный сок, причиняя проглоченной жертве 10d4 повреждений кислотой (спасбросок от парализации для половины повреждений), пока жертва не расжижится. Чтобы выбраться из гигантского растения-животного, необходимы две отдельных проверки Ловкости каждый раунд. Две проваленных проверки означают, что жертва проглочена и не может предпринимать каких-либо действий, кроме псионики. Одна проваленная проверка означает, что жертва поймана лишь частично – только рука или прочая выдающаяся часть тела – и автоматически получает половину повреждения в этом раунде. Две успешных проверки означают, что жертва в состоянии полностью освободиться от растения без всяких повреждений. Любое освобожденное существо, желающее вступить в рукопашную, должно потратить один раунд на раскопки, чтобы обнажить оазис-ловушку, прежде чем совершать первую атаку.

Ареал/общество: Ловушка – это некая форма симбиоза/паразита растения-животного, отрицающая традиционную классификацию. Оазисы-ловушки могу вырастать до акра (акр равен 200 на 200 футов – прим. авт.). Оазисы-ловушки выкапывают большие песчаные ямы, которые накрывает своей звездообразной головой. Она закапывается в песок на дюймы, кроме центра своего горла, который остается обнаженным над землей. Корни ловушки могут простираться на мили вглубь земли к источнику воды. Накачивая вверх небольшие количества драгоценной

жидкости, она удерживает воду на верху своего горла, чтобы привлечь добычу. Размеры пруда варьируются от 5 до 50 футов, в зависимости от размера оазиса-ловушки, но пруд никогда не бывает больше дюйма глубиной. Существа, которые могут учуять воду, пропутешествуют многие мили к «оазису» - только, чтобы встретить свой конец. Несмотря на натуру одиночки, оазис-ловушка иногда поощряет рост окружающих растений, поливая их ручейками воды. Это помогает ловушке в дальнейшем улучшении своей маскировки под оазис.

Экология: Если ее все-таки убить, то оазис-ловушка будет содержать по кварте воды за каждый hp. Сама по себе ловушка несъедобна для большинства гуманоидов (за исключением б'рогов, которые считают ее вкусной).

Стихиаль, ахасский

Стихиаль Атасийский – общая информация

(Elemental, Athasian General Information)

Стихиали, которым поклоняются и которых почитают жрецы по всему Атасу, - это квинтэссенция известных стихий: воздуха, земли, огня и воды. Четыре стихиаля представляют силы, определяющие ежедневную жизнь обитателей осажденной планеты. Воздух представляет самый акт жизни, поскольку ребенок, впервые вступающий в мир, вдыхает его, а умирающий выдыхает последний раз перед смертью. Вода – это сама жизнь, она всегда нужна и никогда не достается даром. Земля представляет мир, всегда изменяющийся, всегда суровый, но неизменно присутствующий. Огонь представляет зной солнца, пылающую пустыню и все утраченное.

На Атасе существует три разновидности стихиалей: малые, «обыкновенные» и великие.

Псионика и атасийские Стихиали: Все атасийские стихиали, великие, малые или обыкновенные, полностью иммунны к действию психонических способностей из дисциплин Телепатии, Психометаболизма, Ясночувствования и Метапсионики. Однако они вполне подвержены воздействию психонических сил Телекинеза и Психопортации. Их чрезвычайно низкий интеллект не позволяет им самим прибегать к психоническим силам, а их экстра-слоевая природа дарует им абсолютную невосприимчивость к телепатическим способностям существ Первичного Материального Слоя.

Малые стихиали

Жреческое заклинание третьего круга
Вызывание малого стихиаля (Вызывания/Призывания)
Обратимое

Сфера: Стихий (разные)
Дальность: 30 ярдов
Компоненты: V, S, M
Длительность: 1 ход + 1 раунд за уровень заклинателя
Время наложения: 3 раунда
Область воздействия: Особая
Спасбросок: Особый

С помощью этого заклинания жрец может свободно вызвать малого стихиаля из Сферы своей Стихии. Малый стихиаль выполнит все, что в его силах, чтобы помочь заклинателю. Жрец не может вызывать стихиаля из противоположной сферы (т.е. жрец воды не может вызывать стихиаль огня). Только священники и друиды могут накладывать это заклинание – храмовники не могут вызывать малых стихиалей.

При сотворении заклинания существует 50% вероятность, что появятся от одного до трех стихиалей с 2 HD; 25% - один-два стихиаля с 4 HD; и 25% - один стихиаль с 6 HD. Малые стихиали могут быть отосланы назад вызвавшим, по одному или все сразу, в любое время. Они автоматически вернутся в родной слой после истечения длительности заклинания.

Призванных малых стихиалей жрец должен контролировать, в противном случае они просто займут оборонительную позицию, пока не настанет время вернуться домой. Неконтролируемые малые стихиали не атакуют жреца. Малых стихиалей можно контролировать на расстоянии до 30 ярдов на уровень заклинателя. Малые водные стихиали уничтожаются, если находятся на расстоянии свыше 30 ярдов от больших запасов воды.

Для этого заклинания требуется горсть материала, представляющего родной слой стихиаля:

- Малый воздушный стихиаль: Дыхание заклинателя.
- Малый земляной стихиаль: Грязь, пыль или прочая земля.
- Малый огненный стихиаль: Любой горящий предмет.
- Малый водный стихиаль: Жидкость, вода, пот, плевок и т.д.

У простых жителей Атаса присутствие стихиалей обычно вызывает благоговение, поскольку они взирают на волшебных существ с чувством чуда и уважения. Первые стихиали, которых может призвать жрец – это самые слабые малые стихиали. Священники, получившие силу призывать этих стихиалей, обычно пользуются значительно большим уважением, чем молодые аколиты, которым еще только предстоит овладеть этой способностью. Храмовники совершенно справедливо расценивают эту силу как прямую угрозу себе. Из-за этого противостояния во многих городах призывать стихалей запрещено.

Будучи вызван жрецом, малый стихиаль прибывает, чтобы служить ему. Когда стихиаль успешно вызывается/призывается, существо (не всегда добровольно) притягивается сквозь слои к вызывателю/призывателю.

Очень мало известно о жизни, привычках или функциях малых стихиалей, когда они находятся в своих родных стихийных слоях. Те, кто с помощью магии общался со стихиалями, говорят, что они описывают свои дома как чудесные, но иногда ужасающие места. Многие стихиепоклонники изыскивают способ попасть в стихийный слой, которому поклоняются, чтобы убежать от жизни на Атасе. Из тех, кто «исчез» подобным образом, ни о ком больше не было слышно. Не известно, удалось ли им «переехать» или нет.

Малые стихиали чрезвычайно уязвимы для магии осквернителей. Когда осквернитель накладывает заклинание, чтобы повредить стихиалю, то стихиаль поражается этим заклинанием, как если бы заклинатель был на 5 уровней опыта старше, чем он есть на самом деле. Кроме того, если стихиаль находится в области разрушения заклинания осквернителя, этот стихиаль немедленно уничтожается.

Не столь могучие, как их родственники обыкновенные стихиали, малые стихиали уязвимы только для волшебного оружия с зачарованием +1 или лучше. Существа, у которых меньше 2 HD и нет магических способностей, не могут повредить малому стихиалю. Малые стихиали подвержены заклинанию «защита от зла» точно так же, как обыкновенные стихиали. Малые стихиали столь же разумны, сколь и обыкновенные, то есть, если честно, умом не блещут.

Вызов малого стихиаля: Существует два способа вызвать малого стихиаля на Первичный Материальный Слой, и сила вызванного малого стихиаля зависит от методов призыва.

- Вызван заклинанием: 2, 4 или 6 HD
- Вызван посохом: 6 HD

Призывающие устройства всегда вызывают обыкновенных стихиалей и никогда – малых.

Контролирование малого стихиаля: Независимо от происхождения, малый стихиаль строго ограничен в перемещениях и действиях. Малые воздушные стихиали не могут входить в землю. Они наносят только половину повреждений подземным существам. Малые земляные стихиали не могут войти или пересечь воду. Они наносят половину повреждений существам, находящимся в воздухе или в воде. Малые огненные стихиали не могут войти в землю или воду, не могут пересекать воду. Малые водные стихиали не могут входить или пересекать огонь.

Перехватывание контроля над малым стихиалем: Контроль над малым стихиалем можно перехватить так же, как и над обыкновенным стихиалем – заклинанием «развеять магию». При броске 20 малый стихиаль всего лишь занимает оборонительную позицию. Если заклинание

«развеять магию» проваливается, малый стихиаль действует так, как обыкновенный стихиаль в подобной ситуации.

Обыкновенные стихиали

Обыкновенные стихиали Ахаса в точности такие же, что описаны в Monstrous Compendium, Первый том. Их можно вызывать, контролировать и перехватывать в точности как там описано.

Обыкновенные стихиали уязвимы для магии осквернителей. Когда осквернитель накладывает заклинание, чтобы повредить стихиалю, заклинание действует, как если бы заклинатель был тремя уровнями опыта старше, чем он есть на самом деле. Вдобавок, если стихиаль находится в зоне разрушения заклинания осквернителя, он получает 1d20 повреждений. При использовании против стихиалей, оскверняющая магия также увеличивает вероятность того, что стихиаль вырвется из-под контроля. Каждый раз, когда стихиаль подвергается воздействию оскверняющим заклинанием, вероятность того, что он вырвется, возрастает на 10%. Это возрастание идет в дополнение к обычным 5% за раунд. Если и когда у стихиаля получится вырваться из-под контроля, после нападения на вызвавшего его, он нападет на осквернителя.

Великие стихиали

Жреческое заклинание седьмого круга/Заклинание мага седьмого круга
Вызывание великого стихиаля (Вызывания/Призывания)
Обратимое

Сфера: Стихий (разные)
Дальность: 30 ярдов
Компоненты: V, S
Длительность: 1 ход/уровень заклинателя
Время наложения: 1 ход
Область воздействия: Особая
Спасбросок: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю вызвать одного великого стихиаля, в случае жрецов из их сферы доступа, в случае волшебников и храмовников из любого слоя. HD стихиаля определяется случайным образом.

Бросок d100	HD стихиаля
01 65	10
66 90	14
91 00	18

Во всем остальном это заклинание идентично жреческому заклинанию пятого круга «вызов стихиаля».

Хотя у каждого из четырех типов стихиалей есть свои собственные силы и слабости, каковые будут оговорены персонально на следующих нескольких страницах, все великие стихиали обладают некоторыми общими способностями. Благодаря своей волшебной природе, великие стихиали очень устойчивы перед атаками, совершаемыми на Первичном Материальном Слое. Великим стихиалям невозможно повредить неволшебным оружием, или оружием с зачарованием меньше, чем +3. Кроме того, существа, у которых меньше 5 HD и нет магических способностей, неспособны причинить вред стихиалям Атаса.

Будучи существами экстра-слоевыми, они также сильно подвержены воздействию заклинаний защиты от зла, и не могут ударить существо, защищенное таким заклинанием. Более того, стихиали будут отшатываться от границ области воздействия этого заклинания.

Поскольку они служат воплощением четырех стихий, которым поклоняются жрецы Атаса, великие стихиали обладают немалой степенью устойчивости к магии, но только против заклинаний, налагаемых жрецами. У всех великих стихиалей устойчивость к магии составляет 50% для жреческих заклинаний из их собственной сферы и 25% для всех остальных. Например, у великого земляного стихиаля будет устойчивость к магии 50% для заклинаний из сферы земли, и по 25% для заклинаний из сфер воздуха, огня, воды и космоса.

Хотя они особо устойчивы к жреческой магии, великие стихиали уязвимы для магии осквернителей. Когда осквернитель накладывает заклинание, чтобы повредить великому стихиалю, заклинание действует, как если бы заклинатель был двумя уровнями опыта старше, чем он есть на самом деле. Кроме того, если великий стихиаль находится в зоне разрушения заклинания осквернителя, он дополнительно получает 1d10 повреждений. При использовании против стихиаля, оскверняющая магия также увеличивает вероятность того, что стихиаль выйдет из-под контроля. Каждый раз, когда стихиаль подвергается воздействию оскверняющим заклинанием, вероятность того, что он вырвется, возрастает на 10%. Это возрастание идет в дополнение к обычным 5% за раунд. Если и когда у стихиаля получится вырватся из-под контроля, после нападения на вызвавшего его, он нападет на осквернителя.

У всех великих стихиалей есть одна общая черта. Они все попросту тупы. Их низкий интеллект не дает им воспротивиться магическому вызыванию, хотя они могут сопротивляться вызовам осквернителя (см. ниже). Несмотря на умственную ограниченность, все стихиали негодуют, когда их забирают из родного слоя и удерживают на Первичном Материальном Слое.

Вызов великого стихиаля: Атасийские стихиали вызываются и контролируются так, как это описано в базовой статье «Стихиаль» в Monstrous Compendium, Первый том, за исключением того, что их чаще всего вызывают маги-хранители. Разрушительная природа оскверняющей магии ослабляет магический вызов и позволяет духу стихии более эффективно сопротивляться вызову.

Когда маг-осквернитель пытается вызвать стихиаля, DM'у следует сделать два спсброска от заклинаний для стихиаля. Если провалится первый спасбросок, то стихиаль призовется, тогда-то он и делает свой второй спасбросок. Если и этот провалится, тогда стихиаль подчинится вызвавшему его. Если второй спасбросок будет успешным, стихиаль будет неконтролируемым, и обернется против осквернителя. Если первый спасбросок был успешным, значит стихиаль устоял перед вызовом вообще и не нуждается во втором. Таким образом, короли-колдуны подвергаются огромному риску, вызывая стихиалей, тогда как их храмовники могут делать это без труда.

Контролирование великого стихиаля: Великого стихиаля необходимо контролировать точно так же, как и обыкновенного стихиаля.

Перехватывание контроля над великим стихиалем: Контроль над великим стихиалем можно перехватить точно так же, как и над обыкновенным.

Стихиали как персонажи

Исключительно могущественные священники могут стать персонажами-стихиалями в качестве высших существ. Хотя персонажи-стихиали во многом идентичны описанным здесь атасийским стихиалям, однако правила для их вызова, контроля и перехвата отличаются весьма сильно. Полную информацию по персонажам-стихиалям см. в книге «Короли-драконы».

Стихиаль воздуха, великий

Стихиаль воздуха, великий (Elemental, Greater Air)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой воздух
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Воздух
INTELLIGENCE:	Средний (8 10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	Fl 36 (A)
HIT DICE:	10, 14, или 18
THACO:	10 HD: 11, 14 HD: 7, 18 HD: 5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	5 50
SPECIAL ATTACKS:	Вихрь, песчаная буря
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +3 или лучше
MAGIC RESISTANCE:	50%/25%
SIZE:	От L до H (высотой от 8' до 16')
MORALE:	10 и 14 HD: Чемпион (15 16) 18 HD: Фанатик (17 18)
LEVEL/XP VALUE:	10 HD: 7,000 14 HD: 11,000 18 HD: 15,000

Великих стихиалей воздуха можно призвать в любом месте на открытом воздухе, где дует ветер. Часто их вызывают на открытых местах атасийских пустынь, во время песчаных бурь и ураганов. В отличие от прочих стихиалей, великие стихиали воздуха не имеют человекообразной формы, они выглядят как большие аморфные колонны воздуха.

Хотя говорить они не могут, но в состоянии издавать звуки, подобные высоким визгам торнадо или басовитому реву ночной бури.

Сражение: Великие стихиали воздуха обладают особой способностью, позволяющей им скрывать свое присутствие. Они способны смешиваться с природными ветрами и путешествовать с ними. В этом состоянии они не могут атаковать, но могут вернуться к нормальной форме за один раунд. В «смешанной» форме великие стихиали воздуха полностью сокрыты от обычного взгляда, хотя заклинание «обнаружить магию» обнаружит в воздухе магическое присутствие. Когда великий стихиаль воздуха возвращается в свою обычную форму, противники получают штраф -3 к своим броскам ошеломления.

Великие стихиали воздуха могут атаковать могучим сконцентрированным порывом воздуха, причиняющим 5d10 повреждений. Этот порыв воздуха часто напоминает большой кулак, состоящий из вихря. Великие стихиали воздуха также способны чрезвычайно быстро

перемещаться в воздухе, что делает их очень хорошими аэробойцами. В воздушном сражении это природное преимущество дарует им премии +2 к попаданию по противнику, и +5 к повреждению.

Великие стихиали воздуха обладают уникальной способностью, позволяющей им превращаться по приказу в гигантский вихрь. Когда эта способность задействуется, внешность стихиаля меняется на большое, торнадообразное, облако-воронку. Ширина этой колонны воздуха 15 футов у основания и 45 футов у вершины. Высота великого стихиаля воздуха в этом виде зависит от его HD. При 10 HD высота составит 50 футов, при 14 HD – 70 футов и при 18 HD – 90 футов. Чтобы принять эту форму или выйти из нее, нужен целый ход.

Будучи созданным, вихрь длится три рукопашных раунда, засасывая и убивая всех существ с четырьмя или меньше HD (или уровнями). Прочие существа получают 2d10 повреждений каждый раунд, хотя успешный спасбросок от дыхательного оружия, делаемый каждый раунд, уменьшит это повреждение наполовину.

Это способность особенно эффективна в пустынных областях Атаса, особенно в Море Ила или возле него. Когда великий стихиаль воздуха создает вихрь в пустыне, поднимается огромное, вращающееся облако песка 60 футов диаметром. Оно ограничивает видимость до 10 футов и причиняет 1d4 повреждений в раунд (спасбросок от дыхательного оружия для половины повреждения). Это облако песка держится шесть рукопашных раундов – три раунда, когда великий стихиаль воздуха пребывает в форме вихря, и три раунда после. Если вихрь создается в пределах 50 футов от Моря Ила, при этом возникает огромнейшее облако песка и ила, почти 150 футов в диаметре, сводящее видимость к нулю. Кроме того, все существа внутри этого облака должны сделать спасбросок от паралича. Преуспевшие в этом получают 1d10 повреждений в раунд, провалившие спасбросок задохнутся и погибнут через четыре раунда (если не применить к ним «исцеление» или подобное заклинание). Существа, которые не дышат, иммунны к этому повреждению.

Стихиаль земли, великий

Стихиаль земли, великий (Elemental, Greater Earth)

CLIMATE/TERRAIN:	Любая земля
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Земля, металл или драгоценный камень
INTELLIGENCE:	Средний (8 10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT¬	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	10, 14, или 18
THAC0:	10 HD: 11 14 HD: 7 18 HD: 5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATIACK:	4d12
SPECIAL ATTACKS:	Землетрясения, повреждения строений
SPECIAL DEFENSES:	Повреждается оружием +3 или лучше
MAGIC RESISTANCE:	50%/25%
SIZE:	От L до H (высотой от 8' до 16')
MORALE:	10 и 14 HD: Чемпион (15 16) 18 HD: Фанатик (17 18)
LEVEL/XP VALUE:	10 HD: 6,000 14 HD: 10,000 18 HD: 14,000

Великих стихиалей земли можно призвать везде, где есть земля или камень. Находясь на Первичном Материальном Слое, великий стихиаль земли принимает облик большого гуманоида, целиком состоящего из материала, из которого он и призывался, будь то земля, камень, металл или каменья. Черты лица великого стихиаля земли невыразительны, хотя глаза его подобны сияющим кружочкам золота.

Великие стихиали земли не способны говорить, но способны издавать громкое грохотание, подобное звуку землетрясения или оползня.

Сражение: Великие стихиали земли ходят довольно медленным шагом, но они способны свободно проходить сквозь скалы, грязь, камни или любой материал, происходящий из земли. Однако они не могут пересекать воду и должны либо обходить водоемы, либо проходить под ними. Великие стихиали земли способны путешествовать сквозь и через Море Ила, подобно тому, как они могут проходить сквозь прочие формы земли.

Великие стихиали земли обладают особой способностью, позволяющей им скрывать себя. Они способны смешиваться с любым землеподобным материалом, если только объем этого материала равен или больше объема самого стихиаля. Например, великий стихиаль земли может сокрыть

себя внутри открытой площадки земли или даже в самих городских стенах, но не может проделать этого с маленькой скалой или камнем. Хотя его нельзя обнаружить обычными средствами, заклинание «обнаружить магию» покажет магическое присутствие в камне или земле, занятой стихиалем. Будучи в этой форме, великий стихиаль земли не может совершать какие-либо действия (включая движение), за исключением возврата в свою обычную форму. Стихиалю требуется один раунд, чтобы скрыться таким образом, и один раунд, чтобы вернуться в естественную форму. Великие стихиали земли часто способны ошеломить своих противников при помощи этой способности, и когда они пытаются это сделать, противники получают штраф -2 к своим броскам ошеломления.

Когда бы стихиаль земли не атаковал успешно стоящего на земле противника, цель получает 4d12 повреждений. Против существ в воздухе или воде атаки великого стихиаля земли не столь эффективны. При попадании по этим противникам, отнимайте от повреждения по одному очку за кость, до минимального значения 1 повреждение за кость.

Великие стихиали земли весьма эффективны при атаках строений из земли или камня, или строений с земляным фундаментом. Атака великого стихиаля земли против подобного строения причиняет одно очко структурного повреждения за бросаемую кость, или четыре очка за атаку. Это делает стихиалей земли особенно полезными при осадах. Это, в соединении с их способностью путешествовать сквозь камень и землю, делает великих стихиалей земли очень полезными, когда надо атаковать укрепления.

Возможно, наиболее разрушительной способностью великих стихиалей земли будет их способность вызывать землетрясения непосредственно вокруг себя. Требуется один раунд для применения этой способности, и ее можно использовать только один раз в день. Землетрясение длится шесть рукопашных раундов, возрастая по силе первые три раунда и затихая в оставшиеся три. Во время раундов 1 и 6 все существа в радиусе 30 футов от стихиаля должны сделать спасбросок от паралича, иначе их собьет на землю, причинив при падении 1d6 повреждений. При удачном спасброске они все равно получат 1d4 повреждений. Во время раундов 2 и 5, все существа в радиусе 60 футов от стихиаля должны сделать спасбросок от паралича со штрафом -3, иначе их собьет на землю, причинив при падении 1d8 повреждений. При удачном спасброске они все равно получат 1d6 повреждений. Во время раундов 3 и 4, все существа в радиусе 90 футов от стихиаля должны сделать спасбросок от паралича со штрафом -5, иначе их собьет на землю, причинив при падении 2d6 повреждений. При удачном спасброске они все равно получат 2d4 повреждений. Когда эта способность применяется возле или внутри земляных строений, находящиеся в радиусе воздействия стены получают по одному структурному повреждению в раундах 1 и 6, два повреждения в рандах 2 и 5, и три повреждения в раундах 3 и 4.

Стихиаль огня, великий

Стихиаль огня, великий (Elemental, Greater Fire)

CLIMATE/TERRAIN:	Любая сухая земля
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Любое топливо
INTELLIGENCE:	Средний (8 10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	10, 14, или 18
THACO:	10 HD: 11 14 HD: 7 18 HD: 5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	4-40
SPECIAL ATTACKS:	Поглощает
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +3 или лучше
MAGIC RESISTANCE:	50%/25%
SIZE:	От L до H (высотой от 8' до 16')
MORALE:	10 и 14 HD: Чемпион (15 16) 18 HD: Фанатик (17 18)
LEVEL/XP VALUE:	10 HD: 6,000 14 HD: 10,000 18 HD: 14,000

Великого стихиаля огня можно призвать в любом месте, где есть большое, открытое пламя. Используемое для призыва великого стихиаля огня пламя должно быть как минимум шести футов диаметром.

На Первичном Материальном Слое великий стихиаль огня выглядит как большой лист пламени, похожий на грубый силуэт человека с двумя рукообразными отростками. Единственные различимые черты лица у великого стихиаля огня – это его глаза, сияющие насыщенным ярко-красным светом.

Хотя великие стихиали огня не способны разговаривать, они могут издавать звуки, похожие на шипение и треск большого костра.

Сражение: Великие стихиали огня ограничены в способности перемещаться. Они абсолютно не в состоянии пересекать воду или прочие невоспламеняющиеся жидкости, или входить в них.

Великие стихиали огня Атаса обладают особой способностью, позволяющей им скрывать свое присутствие от наблюдателей. Великий стихиаль огня может ужаться в размерах и насыщенности, чтобы сокрыть себя в маленьком пламени, не большем, чем пламя на конце факела. В этой форме великий стихиаль огня может перемещаться только когда одно пламя соприкасается с другим.

Например, великий стихиаль огня, сокрытый в лагерном костре, может переместиться только в пламя факела, если факел соприкоснется с лагерным костром. Хотя стихиаль и необнаружим обычными средствами, заклинание «обнаружить магию» покажет магическое присутствие в пламени, приютившем стихиаля. Единственные действия, доступные стихиалю в этой форме, это переход из пламени в пламя и возвращение в обычную форму. Переход в обычную форму и наоборот занимает один раунд. Эта способность часто дарует великому стихиалю огня преимущество ошеломления. Когда великий стихиаль огня являет себя подобным образом, все противники получают штраф -2 к своим броскам ошеломления.

Великий стихиаль огня особо огорчается, когда его вызывают на Первичный Материальный Слой и, следовательно, будет неистово сражаться со своими противниками. Любое существо, которое он ударит, получает 4d10 повреждений. Любой воспламенимый объект, ударенный стихиалем, должен сделать спасбросок от волшебного огня со штрафом -3 или немедленно загорится.

Основанные на огне способности великого стихиаля огня дают уникальный эффект при взаимодействии с прочими существами, основанными на огне или использующими огонь. Любое огненное существо, атакованное великим стихиалем огня, получает чуть меньше повреждений, чем обычно. Отнимите 1 очко от каждой кости повреждения, до минимума 1 очко/кость. Аналогично, атаки огненных существ против великого стихиаля огня подвержены такому же уменьшению повреждения.

Великие стихиали огня Атаса обладают еще одной особой способностью, возможно, самой смертоносной. Великий стихиаль огня может попробовать поглотить своего противника, полностью окружив его своим Первично-Материальным телом. Поглощая жертву, великий стихиаль огня не может атаковать по другому этим ходом, для поглощения делается обычный бросок атаки. Поглотив жертву, он может атаковать как обычно. Любое, успешное поглощенное существо, должно каждый раунд делать спасбросок от паралича или получать 4d10 повреждений. При успешном спасброске, повреждения в этом раунде будут всего лишь 2d10. Спастись от поглощающей атаки великого стихиаля огня можно, сделав проверку Силы со штрафом -10. Во время поглощения, единственное доступное для существа действие – это попытка спастись. Атаки против поглотившего существо великого стихиаля огня в любом случае на это существо не подействуют. На самом деле, если за один раунд великий стихиаль огня получит 25 или больше повреждений, он выпустит свою жертву, чтобы сосредоточить свои атаки на другой цели.

Стихиаль воды, великий

Стихиаль воды, великий (Elemental, Greater Water)

CLIMATE/TERRAIN:	Большие области воды
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Любая жидкость
INTELLIGENCE:	Средний (8 10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	6, Sw 18
HIT DICE:	10, 14, или 18
THAC0:	10 HD: 11 14 HD: 7 18 HD: 5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	6 - 36
SPECIAL ATTACKS:	Топит
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +3 или лучше
MAGIC RESISTANCE:	50%/25%
SIZE:	От L до H (высота от 8' до 16')
MORALE:	10 и 14 HD: Чемпион (15 16) 18 HD: Фанатик (17 18)
LEVEL/XP VALUE:	10 HD: 6,000 14 HD: 10,000 18 HD: 14,000

Великого стихиаля воды можно призвать везде, где есть большой объем воды или похожей жидкости. Создание великого стихиаля воды требует как минимум ста кубических футов воды, которая служит оболочкой этого существа на Первичном Материальном Слое.

На Атасе великий стихиаль воды выглядит как большая волна с высоким гребнем. Руки великого стихиаля воды выглядят меньшими волнами, вытекающими по обеим сторонам большей волны. Хотя вся поверхность стихиаля напоминает бурную воду, на ней есть две абсолютно гладкие области, служащие ему глазами.

Подобно всем стихиалям, великие стихиали воды не способны разговаривать, хотя они могут издавать звуки, подобные реву и биению волн.

Сражение: На земле движение великого стихиаля воды строго ограничено. Они могут свободно двигаться в воде и по воде, но по сухой земле они могут двигаться только в пределах 30 футов от того скопления воды, из которого их вызвали. Великие стихиали воды Атаса обладают особой способностью, позволяющей им скрывать свое присутствие от наблюдателей. Они могут полностью смешиваться с той водой, из которой родились, и способны свободно двигаться в этой воде. Находясь в этой форме, великий стихиаль воды полностью необнаружим обычными средствами, хотя заклинание «обнаружить магию» и покажет волшебное присутствие в скоплении

воды. Переход в эту/из этой формы занимает один раунд и часто дарует стихиалю преимущество ошеломления своих противников. Когда стихиаль переходит из этой формы, это вынуждает противников делать броски ошеломления со штрафом -2.

В бою великий стихиаль воды предпочитает атаковать противников, находящихся в или на воде. Стихиаль бьет одной из своих больших, подобных волне, рук, нанося, при успешной атаке, 6d6 повреждений. Атакуя на сухой земле или основанных на земле противников, великий стихиаль воды причиняет слегка меньше повреждений. Вычтите из каждой кости по одному очку, до минимального значения 1 на кость.

Великие стихиали воды особо эффективны, сражаясь против водных судов. Они с легкостью могут перевернуть маленькие суда (от 10 до 50 футов длиной) и остановить или замедлить большие корабли (50 и более футов длиной). Прямые атаки по кораблям наносят 1 структурное повреждение за две кости, то есть 3 структурных повреждения за атаку.

Великие стихиали воды Атаса обладают еще одной особой формой атаки, применимой против целей размера M или меньше. Они могут дотянуться и схватить противника, затащить его внутрь себя, где он и утонет. Эту атаку можно проводить против целей, находящихся либо на земле, либо на борту корабля, при условии, что стихиаль сможет до нее дотянуться. Чтобы схватить цель, стихиаль должен сделать успешный бросок атаки. Если у него получится, цель будет схвачена и затащена внутрь стихиаля. Каждый раунд жертва должна делать спасбросок от паралича, или получать 2d10 повреждений. При успешном спасброске она все равно получит 1d10 повреждений в этом раунде. Освободиться можно, сделав проверку Силы со штрафом -6. Великий стихиаль воды может попытаться опять схватить жертву.

Экология: На Атасе великие стихиали воды очень редки, поскольку здесь весьма немного достаточно крупных водоемов, чтобы обеспечить ее необходимое количество.

Стихиали воздуха/земли, малые

Стихиали воздуха/земли, малые (Elemental, Lesser Air/Earth)

SPECIES:	Воздух	Земля
CLIMATE/TERRAIN:	Любой воздух	Любая земля
FREQUENCY:	Редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой
DIET:	Воздух	Земля, металлы или каменья
INTELLIGENCE:	Низкий (5 7)	Низкий (5 7)
TREASURE;	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	4	4
MOVEMENT:	Fl 18 (A)	6
HIT DICE:	2, 4, или 6	2, 4, или 6
THAC0:	2 HD: 19 4 HD: 17 6 HD: 15	2 HD: 19 4 HD: 17 6 HD: 15
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	2 HD: 1 6 4 HD: 1 10 6 HD: 1 12	2 HD: 1 8. 4 HD: 2 16 6 HD: 3 24
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +1	Поражается оружием +1
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	S - M (Высота = HD)	S - M (Высота = HD)
MORALE:	2 HD: Стойкий (11 - 12) 3 - 6 HD: Элита (13 - 14)	2 HD: Стойкий (11 - 12) 3 - 6 HD: Элита (13 - 14)
XP VALUE:	2 HD: 650 4 HD: 975 6 HD: 1,400	2 HD: 420 4 HD: 650 6 HD: 975

Малый стихиаль воздуха

По пустыням Атаса часто веют пыльные чертики и сирокко. Путешественники часто взирают на эти природные феномены без страха, считая их малыми стихиалями воздуха.

Можно находиться в присутствии малого стихиаля воздуха, и никогда не узнать этого, поскольку они преимущественно прозрачны. Глядя прямо на стихиаля, можно случайно увидеть эфемерный образ-паутинку, который, кажется, истаивает на ветру.

Сражение: Малые стихиали воздуха используют свою почти полную невидимость для собственной выгоды. Из малых стихиалей они самые быстрые, и используют свою скорость для нападения. Они движутся к цели с наивысшей скоростью (18), и наносят удар, быстрый как вспышка, всем своим телом. Повреждение зависит от HD стихиаля. Когда он бьет таким манером, цель, HD которой меньше, чем у стихиаля, должна сделать проверку Ловкости, чтобы сохранить равновесие.

Малые стихиали воздуха могут закрутиться в воздушный вихрь, но это удовольствие не из дешевых. Размер вихря совпадает с размерами стихиаля. Вращающийся вихрь, кстати, видимый, удваивает повреждения, которые может нанести за раунд малый стихиаль воздуха, но уменьшает вдвое количество раундов, которые тот остается призванным или вызванным, считая от раунда образования вихря. Под землей или с основанными на земле существами, малые стихиали воздуха сражаются не столь успешно – любое наносимое таким существам повреждение ополовинивается.

Малый стихиаль земли

Малый стихиаль земли – слипшийся песок, ил или скала, это самый мощный стихиаль, которого может вызвать низкоуровневый призыватель. Состоящий из песка пустыни, соли, скалы или Ила Великого Моря, малый стихиаль земли выглядит как маленький бугорок, отдаленно похожий на человека. У существа черты гуманоида, включая отверстия на месте глаз. Наиболее сбивающая с толку черта существа – это его способность пойти назад, просто перенеся свое лицо на противоположную сторону, вместо того, чтобы повернуться.

Сражение: Малый стихиаль земли – это грозный противник, предпочитающий прямолинейный подход к вопросу подчинения противника. Малый стихиаль земли может свободно перемещаться сквозь все типы земли. Малый стихиаль земли наносит каждый раунд один мощный удар. Количество причиняемого повреждения прямо связано с количеством HD стихиаля. С существами, находящимися в воздухе или воде, малый стихиаль земли сражается не столь успешно. Все повреждения, наносимые летающим или находящимся в воде противникам, ополовиниваются.

Несмотря на свою мощь, между приказами малый стихиаль земли пребывает в покое. Ему нужны простые мотивы. Сложные приказы, задания или поручения пропадают с малым стихиалем земли втуне. Призывателю/вызывателю, чтобы добиться наилучшей помощи от малого стихиаля земли, следует использовать простые и прямые команды.

Стихиали огня/воды, малые

Стихиали огня/воды, малые (Elemental, Lesser Fire/Water)

SPECIES:	Огонь	Вода
CLIMATE/TERRAIN:	Огненная или сухая земля	Любая воды
FREQUENCY:	Редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой
DIET:	Все, что горит	Любые жидкости
INTELLIGENCE:	Низкий (5 - 7)	Низкий (5 - 7)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 - 3	1 - 3
ARMOR CLASS:	4	4
MOVEMENT:	Fl 15(A)	6
HIT DICE:	2, 4, или 6	2, 4, или 6
THAC0:	2 HD: 19 4 HD: 17 6 HD: 15	2 HD: 19 4 HD: 17 6 HD: 15
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACK:	2 HD: 1-6 4 HD: 1-12 6 HD: 2-20	2 HD: 2 – 12 4 HD: 3 – 18 6 HD: 4 - 24
SPECIAL ATTACKS:	Язык пламени	Таран
SPECIAL DEFENCES:	Поражается оружием +1	Поражается оружием +1
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	S - M (2 ' - 6') (Высота = HD)	S - M (2 ' - 6') (Высота = HD)
MORALE:	2 HD: Устойчивый (11-12) 4 - 6 HD: Элита (13 - 14)	2 HD: Устойчивый (11-12) 4 - 6 HD: Элита (13 - 14)
XP VALUE:	2 HD: 420 4 HD: 650 6 HD: 975	2 HD: 420 4 HD: 650 6 HD: 975

Малый стихиаль огня

Эти существа, выходцы из стихийного слоя, наиболее одухотворенные и проказливые среди всех малых стихиалей.

Малые стихиали огня выглядят как колонны переливчатого пламени и постоянно меняют цвет. Когда его призывают впервые, малый стихиаль выглядит пылающим ярко-голубым пламенем. По мере ослабления стихиаля, цвет меняется на желто-оранжевый, а затем, прежде чем угаснуть, на темно-красный. Их рост равен количеству их HD, их ширина – половине этого расстояния. При движении, колонна пламени вытягивается в ту сторону, куда она хочет сдвинуться.

Сражение: В бою малый стихиаль огня будет либо двигаться на противника, чтобы сжечь его, или воспользуется своим языком пламени. Отросток напоминает длинный язык, состоящий из

пламени, которым существо может «выстрелить» в противника на манер кнута. Дальность действия языка пламени – 3 фута. Обе атаки наносят одинаковое количество повреждений, но малый стихиаль может совершать только одну атаку в раунд. Любой воспламенимый объект, ударенный малым стихиалем огня, должен сделать спасбросок от волшебного огня со штрафом -1 или немедленно загореться. Все повреждения против прочих огненных существ автоматически ополовинивается.

Малые стихиали огня команды понимают буквально. Пока им точно не скажут, какое действие они могут, должны или не должны выполнять, они будут действовать проказливо (поджигая ближайший воспламенимый предмет и т.д.). Не то, чтобы они не подчинялись, просто им необходимо говорить, что надо делать – малые стихиали огня, существа нетерпеливые. Хотя у них и нет никаких видимых органов чувств, они обладают способностью видеть и слышать.

Малый стихиаль воды

На всех стихиалей воды, включая малых, на Атасе взирают с благоговением и уважением, поскольку они связаны с дающей жизнь жидкостью.

Малые стихиали воды по цвету бывают от голубого до прозрачного, по форме – пузырящиеся и аморфные. Постоянно изменяющиеся, эти существа, в основном, обладают круглым низом, сужающимся к вершине. При движении стихиаль перемещает свою жидкость со спины вперед. Движение столь ровное, что создает впечатление того, что существо течет.

Сражение: Малый стихиаль воды использует свое текучее движение в качестве одной из основных атак. Набирая скорость по мере продвижения, он использует все тело для таранного удара, причиняя 4-32 (4d8) повреждений. В остальных случаях, он создает единственную ложноножку, для нанесения сотрясающего удара, причиняющего вышеуказанное повреждение. После одной атаки ложноножка втекает назад в полость тела, но, если существо того хочет, ее тут же заменит другая.

Призывать/вызывать малого стихиаля воды в пустыне Атаса – это, в лучшем случае, рискованно. Выставленный на жару пустыни и прямые лучи горячего солнца пустыни, малый стихиаль воды может не протянуть полный срок своего призыва/вызова. Через пять раундов пустынной жары, существо должно сделать успешный спасбросок от смертельной магии или вернуться на Стихийный Слой Воды.

Эрдланд

Эрдланд (Erdland)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Стадо
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	10 30
ARMOR CLASS:	7(9)
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATIACK:	1 8/1 8
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 10')
MORALE:	Стойкий (11 12)
LEVEL/XP VALUE:	Средний эрдланд: 120 Психический эрдланд: 175

Психические данные:*

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
1	1/1/5	PsC/M-	10	50

Телепатия – *Науки:* господство; *Посвящения:* психическое сокрушение, обнаружить жизнь, пустое сознание, сокрыть мысли, контакт

* Обратите внимание: Очень редко (5%) у встреченного эрдланда будут психические способности.

Telepathy Sciences: domination; Devotions: psychic crush, life detection, mind blank, conceal thoughts, contact.

Эрдланд – это увеличенный родственник эрдлу, их часто можно встретить на равнинах Атаса. На торговых путях через пустыни Атаса нередко можно увидеть верховых или запряженных в повозки эрдландов.

Подобно своим меньшим кузенам, эрдланды – это нелетающие, лишенные перьев птицы, покрытые чешуйками от красного до серого цветов. Эрдланды могут весить до 2,000 фунтов, и часто достигают высоты 15 футов. У них мощные и сильные ноги, оканчивающиеся большими ступнями с четырьмя когтями. В отличие от эрдлу, эрдланды не способны к бегать быстро, и их используют в основном ради их выносливости, а не скорости. Не считая разницы в размерах и скорости, эрдланды очень сильно похожи на меньших и более быстрых эрдлу.

Сражение: Эрдланды не часто затевают бой, но способны постоять за себя если на них нападут. Когда эрдланды и впрямь вступают в сражение, они совершают две атаки в раунд своим большим клиновидным клювом, нанося, при попадании, по 1d8 повреждений. Чешуйчатая шкура эрдландов обеспечивает им адекватную защиту (АС 7), хотя подбрюшье у них мягче и уязвимее (АС 9).

Ареал/общество: Эрдланды живут в местах с низкорослой растительностью, на равнинах Атаса. Они часто выбирают своим убежищем большие кусты и деревья, растущие у края Звенящих Гор, где равнины переходят в предгорья.

Стада, в которые собираются эрдланды, намного малочисленнее, чем у эрдлу, обычно от 10 до 30 особей. Эрдланды – всеядны, едят как животных, так и растения, обычно то, что на данный момент доступнее. Эрдланды редко охотятся ради пищи, поэтому гораздо чаще они едят растения, лакомясь мясом, только когда найдут дохлое существо или животное. При случае, они будут охотиться – в этом они весьма искусны.

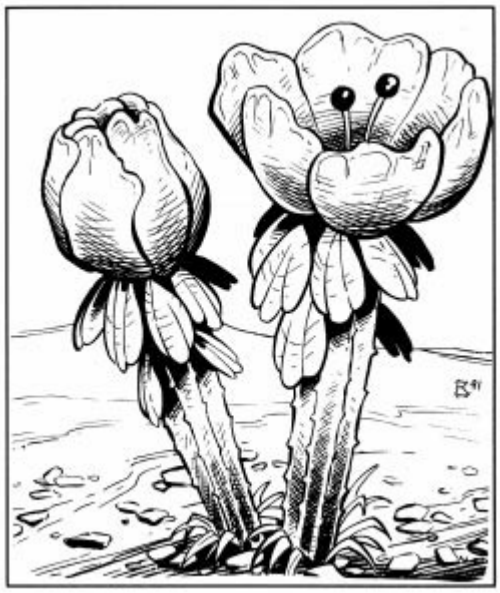
Эрдландам весьма по вкусу экстрасенсянка, цветущее растение, увеличивающее псионическую силу того, кто его ест (см. «Экстрасенсянка»). Хотя обычно они не обладают никакими псионическими способностями, наевшись экстрасенсянки, эрдланды обретают вышеуказанные способности. Длится эта способность весьма недолго, всего один ход, и, следовательно, очень редко происходит так, что искатели приключений встречаются с псионическим эрдландом.

Подобно эрдлу, эрдланды размножаются, откладывая яйца, которые часто достигают 3 футов в диаметре. Яйца эрдландов не столь вкусны, как у эрдлу, но могут обеспечить пищей до трех взрослых людей или полулюдей. Зреют яйца эрдландов под землей, в маленьких колодцах, вырытых их мамой. Днем грязевые и слякотные стены таких колодцев становятся очень влажными и горячими, благодаря знойному жару атасийского солнца.

Яйцекладущая самка часто отрывает три-четыре таких колодца, все в зоне примерно 30 футов диаметром. Когда одному из этих яйцевых колодцев угрожает иное существо (человек или кто-то еще), то, защищая свое потомство, самка будет неистово атаковать угрозу.

Экология: В плане полезных материалов для оружия или магкомпонентов, эрдланды дают весьма немного. Вот что они действительно дают – так это еду для некоторых диких племен полуросликов, населяющих джунгли Атаса. Средний эрдланд может обеспечить до 700 футов мяса.

Экстрасенсянка



Экстрасенсянка (Esperweed)

CLIMATE/TERRAIN:	Лес/Джунгли (Лесной Хребет) /Грязевые низины
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Нет
ACTIVITY CYCLE:	Нет
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Нет
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нет
NO. APPEARING:	1-4 или 1
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	0
HIT DICE:	1/4 (1-2 hp)
THAC0:	Нет
NO. OF ATTACKS:	Нет
DAMAGE/ATTACK:	Нет
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (высота 3')
MORALE:	Нет
LEVEL/XP VALUE:	Нет

Экстрасенсянка – это цветковое растение, встречающееся в немногих уцелевших тропических областях Атаса, а также на некоторых грязевых низинах, окружающих Море Ила. Это довольно редкое от природы растение ищут все, кому не лень, из-за его способности усиливать психонические силы.

В высоту экстрасенсянка достигает до трех футов. Стебель экстрасенсянки у самой земли буро-зеленого цвета, а возле листьев и цветков ярко-зеленый. Листья – грубой овальной формы, где-то трех-четырех дюймов в длину. Цветки экстрасенсянки, возможно, самая необычная часть растения. Они большие, с шестью лепестками, каждый около шести дюймов длиной. Посреди лепестков находится небольшая круглая тычинка ярко-красного цвета. У основания, лепестки тоже ярко-красные, но у внешнего края этот цвет блекнет до красновато-оранжевого.

Сражение: Поскольку экстрасенсянка - растение, она абсолютно беззащитна против любых атак или попыток выкопать ее. У экстрасенсянки всего 1-2 hp, и ее очень легко срубить.

Ареал/общество: Как упоминалось выше, экстрасенсянка растет в двух разных областях Атаса. Чаще всего ее можно найти в тропических джунглях Лесного Хребта в Звенящих Горах. Она встречается небольшими участками, на которых 1-4 растений растут в непосредственной близи.

Еще одно место, где встречается экстрасенсянка – это грязевые низины возле Моря Ила. Влажная почва и жара пустыни обеспечивают необходимый климат для ее роста. На грязевых низинах экстрасенсянка встречается только по одиночке, на больших расстояниях друг от друга, потому что почва грязевых низин содержит влаги достаточно для выживания только одного из таких уникальных растений. Когда на Море бушует песчаная буря, семена часто разносятся ветром, благодаря чему и возникает такое большое расстояние между представителями этого редкого вида.

Экология: Уроженцы Атаса обнаружили, что поедание корней экстрасенсянки может повысить психические силы до очень высоких уровней. Это повышение откровенно краткосрочное, длящееся только 1 ход.

При поедании корней экстрасенсянки, психоничекисе силы психоницистов (одно-, мульти- и дуалклассных) повышаются на эквивалент 5 уровней опыта. Игрок должен высчитать количество дополнительных PSP, получаемых персонажем, и определить получаемые новые науки и посвящения (бросается по Таблице Диких Талантов на стр. 20-21, «Полный справочник психоники»). Дополнительных дисциплин персонаж не получает. Поедание экстрасенсянки также дает персонажу-психоницисту больше контроля над его силами. На время действия повышения психической силы (1 ход) все значения сил увеличиваются на +3.

Также повышается психическая сила и у поедающих экстрасенсянку диких талантов. Их значение силы повышается на +2, и персонаж получает дополнительно 20 PSP.

Повторное применение экстрасенсянки

Хотя экстрасенсянка очень полезна для психических существ и персонажей, повторное применение может быть злотворным. Без побочных эффектов экстрасенсянку можно есть, наслаждаясь повышением психических способностей, столько раз, сколько у существа HD (или каков его нынешний уровень опыта). С каждым применением сверх этого, психическая способность существа или персонажа стремительно угасает. Каждое лишнее применение понижает психическую способность существа на эквивалент двух уровней опыта. Это понижение постоянно, но каждое из понижений можно обратить при помощи заклинания «восстановления». Стоит психической способности существа упасть до 0 уровня, существо постоянно утрачивает свою психонику.

Однако следует заметить, что экстрасенсянка сохраняет свои повышающие психонику свойства только ограниченное время. Корень сохраняет свою эффективность одну неделю после выкапывания, после чего его потенциал быстро сходит на нет.

Молотила

Молотила (Flailer)

CLIMATE/TERRAIN:	Каменистые пустоши
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (8 - 10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	9+9
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	5
DAMAGEIAMCK:	1-4/1-4/1-8/1-6/1-6
SPECIAL ATTACKS:	Ошеломляет, нападает сзади
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (длина 4')
MORALE:	Элита (13 - 14)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
7	3/5/13	MT, EW, PB/ TS, MB, M-, TW	13	120

Ясночувствование – *Науки:* видение ауры; *Посвящения:* боевое сознание, чувство опасности, круговое видение.

Психометаболизм – *Науки:* теневая форма: *Посвящения:* телесное равновесие, сила хамелеона, удвоить боль.

Телепатия – *Науки:* башня железной воли, психический взрыв, зонд; *Посвящения:* удар по сознанию, эго кнут, щит мысли, ментальный барьер, пустое сознание, причинить боль, контакт.

Молотилы – это одиночные существа, живущие в скалистой местности поблизости от плоскогорий Атаса. Тем, кому доводится часто наведываться в эти места, молотилы служат напоминанием о суровых опасностях жизни на Атасе.

Формой молотилы похожи на гигантских черепах, но только с шестью лапами вместо четырех. Эти конечности часто укрыты под большим, укрепленным туловищем. Цветом и текстурой панцирь молотилы похож на большую часть пейзажа скалистой местности, что позволяет этому существу выдавать себя, пока не нападет, за камни или скалы. Типичный молотила вырастает в длину до 4 футов.

Сражение: Обычно молотилы ждут, пока подходящая добыча не подойдет достаточно близко. Благодаря своему природному камуфляжу, молотилы часто ошеломляют свои жертвы, в результате чего их противник получает штраф -3 к броску ошеломления. Молотила обычно будет ждать, пока жертва не пройдет мимо, чтобы можно было напасть сзади, получив +2 к броску атаки.

Атакуя, молотила задействует свои передние лапы, затем кусает, затем молотит средними лапами. Самые передние лапы наносят по 1d4 повреждений каждая. Укус молотилы причиняет 1d8 повреждений, а средние лапы – по 1d6 повреждений. Твердый, подобный черепашьему, панцирь дает молотиле великолепную защиту (AC 1), хотя подбрюшье у него мягче и уязвимее (AC 4). Попасть молотиле в подбрюшье очень сложно, для этого требуется «прицельный удар» (см. стр. 58 «Руководства Хозяина Подземелья» - прим. авт. Но это не имеет смысла – штраф для такого удара -4, а выигрыш в THAC составит всего 3! – Дрого), если только существо не перевернуто на спину.

Кроме атак лапами и челюстями, молотилы также могут похвастать мощными псионическими способностями. Вместо того, чтобы проводить нормальную атаку, молотила может предпочесть атаковать при помощи псионических сил, но использует что-то одно – точно также, как и любое другое псионическое существо. Подобно многим псионическим существам Атаса, молотилы также обладают и природными псионическими защитами, которые считаются всегда «включенными». Даже атакуя физически, молотила может пользоваться защитами до тех пор, пока у него есть достаточно PSP для подпитки применяемых защит.

Ареал/общество: В свободное от поджидания жертвы время молотилы живут в маленьких пещерах и расселинах характерных для скалистых местностей Атаса. Молотилы едят почти всех животных, в диапазоне от маленьких грызунов до больших млекопитающих, вроде людей и полулюдей. Убив свою жертву, молотила часто утаскивает тело в свое логово, где и наслаждается трапезой.

В помете бывает от четырех до шести детенышей, которые остаются с родителем до одного года. Их одиночное существование начнется после этого первого года и закончится только на пороге смерти. В это время взрослые молотилы ищут пару и вынашивают потомство. Взрослые самцы умирают своей смертью вскоре после своего годичного сосуществования с потомством; самки пожираются молодняком сразу после родов.

Экология: Прочный панцирь молотилы непригоден для изготовления доспехов из-за своей необычной формы и текстуры. Однако оружейники Атаса ухитряются пускать его на малое клинковое оружие, типа кортиков, кинжалов, наконечников для стрел, и на маленькие щиты для лучников.

Воздухоплаватель

Воздухоплаватель (Floater)

CLIMATE/TERRAIN:	Море Ила
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5 - 7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2 - 8 (2d4)
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	Fl 12 (B)
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	6
DAMAGE/ATTACK:	1-4/1-4/1-4/1-4/1-4/1-4
SPECIAL ATTACKS:	Яд
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (длина 3')
MORALE:	Устойчивый (11 -12)
LEVEL/XP VALUE:	420

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
3	2/2/11	PB, PsC/M , IF	12	90

Психометаболизм – *Науки:* высасывание жизни; *Посвящения:* удвоить боль, разум выше тела, телесный доспех, сила хамелеона, смещение.

Телепатия – *Науки:* психический взрыв; *Посвящения:* психическое сокрушение, пустое сознание, крепость интеллекта, обнаружить жизнь, отвращение, контак.

Воздухоплаватели – это маленькие, летающие медузы, дрейфующие над Морем Ила. Часто их можно обнаружить у края илового моря, возле грязевых низин, образующих его периметр.

Воздухоплаватели подобны медузам во всем, за исключением того, что существуют вне воды. Их тела куполообразны и прозрачны, диаметром около двух футов. Из них произрастает множество ядовитых щупалец, длиной до 3 футов. Единственное, чем отличается самец от самки – это окраска. У самцов обычно красноватый оттенок, а у самок – рыжевато-коричневый или желтоватый.

Сражение: Воздухоплаватели летают благодаря наполненным водородом пузырям, размещенным на их нижней стороне. Выпуская газ небольшими порциями, существо может толкать себя, пользуясь телом и щупальцами для управления полетом. Будучи травоядными, воздухоплаватели обычно не вступают в бой с прочими существами, пока их не пугают и не создают угрозу.

Когда же они и впрямь вступают в бой, воздухоплаватели проявляют себя достойными соперниками. Воздухоплаватель может атаковать до шести раз в раунд своими щупальцами,

нанося каждым по 1d4 повреждений. Каждое щупальце также впрыскивает жертве парализующий яд. Поэтому, пораженные щупальцами воздухоплавателя должны сделать спасбросок от паралича. При успешном спасброске нет никаких злотворных эффектов, при проваленном – наступает паралич на 2d6 ходов.

Из-за своих пузырей с водородом воздухоплаватели особо восприимчивы к огненным атакам. Любая успешная огненная атака на воздухоплавателя причиняет ему вчетверо большее повреждение, создавая 75% вероятность того, что существо взорвется. Если воздухоплаватель взрывается во время рукопашного боя, его противник получает 1d8 повреждений. Успешный спасбросок от дыхательного оружия уменьшает это повреждение вдвое.

Воздухоплаватели также обладают псионическими способностями, которыми могут воспользоваться вместо обычной физической атаки. Псионические защиты воздухоплавателя всегда считаются «включенными», что означает, что даже во время раунда, когда он совершает физическую атаку, воздухоплаватель может пользоваться своими защитами, при наличии у него достаточного количества PSP, для применения защиты.

Ареал/общество: Воздухоплаватели селятся на грязевых низинах расположенных у краев Моря Ила. Они часто делают гнезда из мертвых деревьев и кустов, но временами делают гнезда и на живых деревьях. Обычно гнездо содержит от трех до шести воздухоплавателей, а некоторые б**о**льшие – и до восьми. Эти существа группируются в гнезда с целью защиты, поскольку на них часто нападают лезвиекрылы.

Воздухоплаватели вынашивают свое потомство по одному за раз. Первые шесть месяцев после родов мать покидает гнездо только на короткие промежутки времени, и то, только для того, чтобы найти пищу для своего детеныша. К тому времени, как воздухоплавателю исполнится шесть месяцев, он станет самостоятельным, отправившись на поиски прочих, чтобы создать с ними гнездо.

Питаются воздухоплаватели в основном папоротником и корнями, растущими в более мокрых частях грязевых низин. Когда мать собирает еду для детенышей, она часто приносит листья и корни соседних растений, но при случае приносит и ягоды с семенами с немногих фруктовых деревьев, растущих в грязевых низинах.

При случае воздухоплаватели едят и экстрасенсянку, повышая свои наличные псионические силы на пять уровней, как описано в статье «Экстрасенсянка». Поскольку эффект экстрасенсянки столь непродолжителен, весьма маловероятно, что группа искателей приключений встретит воздухоплавателя с повышенными псионическими способностями (вероятность 2% на воздухоплавателя).

Экология: Воздухоплаватели – это любимая добыча лезвиекрылов (razorwing), которые селятся у Моря Ила. Воздухоплаватели не могут похвастать никакими полезными продуктами, хотя многие исследователи и пытались приспособить газовыделяющие железы этих существ для получения горючего газа. Но до сих пор это ни у кого не получилось.

Великан ахасский, подробно

(Giant, Athasian)

SPECIES:	*Пустынный*	*Равнинный*	*Звероголовый*
CLIMATE/TERRAIN:	Море Ила /Плоскогорье	Море Ила/ Плоскогорье	Острова Моря Ила
FREQUENCY:	Необычный	Необычный	Редкий
ORGANIZATION:	Клан	Клан	Клан
ACTIVITY CYCLE¬:	Дневной	Дневной	Дневной
DIET:	Всеядный	Всеядный	Всеядны
INTELLIGENCE:	Низкий (5 7)	Низкий (5 7)	Низкий (5 7)
TREASURE:	J (I)	K (H)	O (C)
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой	Хаотично-добрый	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	5 10 (1d6 + 4)	5 10 (1d6 + 4)	3 6 (1d4 +2)
ARMOR CLASS:	4	5	3
MOVEMENT:	15	15	15
HIT DICE:	14	16	15
THAC0:	7	5	5
NO. OF ATTACKS:	1	1	2
DAMAGE/ATTACK:	2 16 +14	2 16 +14	2 16 +14/2 20 +14
SPECIAL ATTACKS:	Швыряет камни или копья	Швыряет камни	Псионика, швыряет камни или копья, кусается
SPECIA DEFENSES:	Устойчивость к псионике	Устойчивость к псионике	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет
SIZE:	H (высота 25')	H (высота 25')	H (высота 20')
MORALE:	Чемпион (15 16)	Чемпион (15 16)	Чемпион (15 16)
LEVEL/XP VALUE:	6,000	8,000	7,000

Великаны Атаса – это огромные, неуклюжие существа, обычно населяющие острова Моря Ила. Наиболее распространенные разновидности – это пустынные великаны, равнинные великаны и владеющие псионикой звероголовые великаны.

У всех великанов Атаса есть одна общая черта – дикость. Хотя, при соответствующем подходе, гуманоидные великаны могут быть благодушны и дружелюбны, у них вспыльчивый характер и их очень легко вывести из себя.

Пустынные великаны

Пустынные великаны внешне похожи на людей, но в высоту достигают где-то от 20 до 25 футов и весят от шести до восьми тонн каждый. У великанов преувеличенные черты лица: огромные носы, рты или уши. Их кожа часто темно-красная, но у некоторых черна как антрацит. Волосы пустынного великана обычно светло-коричневые и очень грубые и крепкие. Сила пустынного великана соответствует Значению Силы 25.

Сражение: Защищая свои островные дома, пустынные великаны швыряют в непрошенных гостей камни, дабы не пустить вперед супостатов. Эти камни наносят 2d10 повреждений. Пустынные великаны также часто швыряют огромные копья, вырезанные из мертвых стволов. При попадании

копье наносит 3d10 повреждений. Пустынные великаны способны метать любое из этих оружий на расстояние до 250 ярдов.

Когда пустынные великаны наступают, они быстро сближаются на дистанцию рукопашного боя. Пустынные великаны сражаются огромными, шипастыми дубинами. При успешной атаке такая дубина наносит 2d8+14 (благодаря исключительной силе) повреждений.

Пустынные великаны от природы устойчивы ко всем типам псионики. Подвергаясь психонической атаке, пустынный великан может полностью свести на нет ее воздействие, сделав спасбросок от заклинания.

Ареал/общество: Пустынные великаны живут на пустынных островах. Тамошний климат почти идентичен пустыням Атаса, за исключением того, что эти острова окружены Морем Ила. Пустынные великаны живут кланами, от 5 до 10 членов в каждом. В клане пустынных великанов есть как мужчины, так и женщины. Пустынные великаны живут в огромных пещерах, находящихся в скальных образованиях, которые есть на большинстве островов Моря Ила. Каждая пещера может приютить двух-трех великанов, и каждый клан расселен по четырем-пяти пещерам.

Пустынные великаны едят почти все, предпочитая мясо овощам и растениям. Многие кланы одомашнили стада эрдлу,канков и прочих существ. Поскольку на островах растительность ограничена, пустынные великаны потребляют очень мало растительной пищи.

Пустынные великаны способны пересекать Море Ила, бредя вдоль берега, там, где ил не столь глубок. На Большую землю Атаса пустынные великаны путешествуют нечасто.

Экология: Пустынные великаны часто продают свои волосы плетельщикам веревок.

Равнинные великаны

Равнинные великаны обычно бывают от 20 до 25 футов ростом и от шести до восьми тонн весом. Кожа у равнинных великанов обычно насыщенно-ржавого цвета, хотя у некоторых бывает и темно-коричневой. Также черты лица равнинных великанов ближе к эльфийским, чем человеческим. У них худые лица со слегка заостренными ушами. Волосы равнинных великанов светлых цветов, часто от белокурого до светло-каштанового. Подобно всем атасийским великанам, сила равнинных великанов эквивалентна Значению 25.

Сражение: Защищая свои острова, равнинные великаны швыряются в противников камнями, которые, если, конечно, попадут, наносят 2d10 повреждений. Атакуя, равнинные великаны обычно пользуются огромными каменными кинжалами, причиняющими 2d6+14 (благодаря исключительной силе) повреждений, хотя некоторые пользуются дубинками, подобными тем, которыми бьются пустынные великаны.

Равнинные великаны не способны применять никакие психонические силы. Они устойчивы ко всем типам психонических атак, включая атакующие силы в психоническом бою, совсем как пустынные великаны.

Ареал/общество: Равнинные великаны живут на островах, ландшафт которых подобен равнинам кустарников Атаса. Равнинные великаны живут в самых густо заросших местах, селясь посреди буша. Равнинные великаны живут кланами по 5-10 членов. Клан обычно заявляет права на весь участок буша, как на свой дом, поэтому, когда на один участок буша претендуют более одного клана, не обходится без многочисленных стычек.

Равнинные великаны едят в основном природную растительность, но и от мяса не отказываются. Равнинные великаны кормятся со стадных животных, включая канков, эрдлу а при случае даже эрдландов.

Равнинные великаны – более обычное зрелище на Большой земле Атаса, поскольку их нейтральная ориентация делает их более уживчивыми с представителями прочих рас Атаса. Хотя это и считается бесчестьем, но некоторые равнинные великаны становятся наемниками. Некоторые находят работу строителей городов или замков, или в ремонтно-спасательных бригадах.

Экология: Волосы равнинных великанов также используются в производстве веревок, на самом деле, они даже ценнее, чем волосы пустынных великанов. Благодаря большей длине и более тонкой текстуре, веревки из этих волос легче как по весу, так и в обращении.

Звероголовые великаны

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
5	2/4/9	PB, EW, II/ M-, IF, TW	13	75

Ясночувствование – *Науки:* видение ауры, ясновидение; *Посвящения:* боевое сознание, чувство опасности, знание направления.

Телепатия – *Науки:* башня железной воли, психичекий взрыв; **'Посвящения: '**пустое сознание, эго кнут, проникновение в id, крепость интеллекта, сокрыть мысли, обнаружить жизнь.

Звероголовые великаны – это более редкая форма атасийских великанов, которая также селится на островах Моря Ила. Несмотря на то, что они слегка поменьше, чем человекообразные великаны, звероголовые даже опаснее.

Звероголовые великаны меньше и легче своих человекообразных кузенов, в среднем 15-20 футов ростом и три-шесть тонн весом. Звероголовые великаны, как это видно из самого названия, имеют тело как у человека и голову зверя. Существует много разных типов звероголовых великанов: кто с козлиной, кто с орлиной, а кто и с волчьей головой. Многие звероголовые великаны обладают головами уникальных существ Атаса, вроде психо-нечисти или кирре. Звероголовые великаны очень бледнокожи, с кожей, обычно, от розового до алебастрового цвета.

Сражение: В большинстве ситуаций звероголовые великаны ведут себя как человекообразные, хотя их боевая тактика слегка иная. Звероголовые великаны редко начинают битву где-нибудь за пределами своих островов. Их меньший рост делает для них переход по Морю Ила очень опасным, а посему они нечасто покидают свои родные острова. Защищая дома от захватчиков, они швыряют камни (2d10 повреждений) и копья (3d10 повреждений), чтобы отвадить супостатов.

Среди их любимого оружия дубины, посохи и копья. Некоторые звероголовые великаны разработали что-то вроде пращи, сплетенной из лозы и способной метать большие (15-20 фунтов) камни. Дубинки и посохи наносят при успешной атаке 2d8+14 повреждений, а копья – 2d10+14. Камень из пращи наносит 2d8+14 повреждений своей цели.

Звероголовые великаны также могут вместо обычной рукопашной схватки кусаться. В среднем, такая атака наносит 2d10+14 повреждений, но точное количество зависит от типа звериной головы. Некоторые звероглавы способны и на прочие формы атак, также в зависимости от типа головы.

Тип звероглава	\# of Att	Повреждение
Орел, козел	1	2d8 +14
Волк	1	2d10 +14
Психо-нечисть	1	2d10 +14

Кирре	2	2d8 +14/2dl0 +14
Браксат	1	2d10 (дыхательное оружие)

Звероголовые великаны также могучие псионические существа. Хотя они обладают той же устойчивостью к псионическим силам, что и пустынные великаны, они могут развить очень мощные защиты, что сделает псионический бой с ними весьма нелегким. Звероголовые великаны могут использовать одну псионическую силу в раунд, вместо своей обычной атаки, в точности, как любое другое существо. Подобно многим существам Атаса, псионические защиты звероголовых великанов всегда считаются «включенными». Это означает, что до тех пор, пока у великана достаточно PSP для подпитки его защит, он может применять их даже в том раунде, когда проводит рукопашную атаку.

Ареал/общество: Кланы звероголовых великанов меньше, чем у прочих представителей рода великанов, обычно от трех до шести членов. У всех членов одного клана обычно один тип головы, хотя в некоторых кланах есть представители разных типов.

Звероголовые великаны преимущественно питаются животными, предпочитая стадных животных, как и их человекообразные тезки.

Экология: Поскольку звероголовые великаны – это магическая мутация из обычных великанов Атаса, они служат хорошим источником магкомпонентов как для волшебников, так и для жрецов. Кровь звероглава может использоваться во многих разных типах заклинаний, но только хранителями или друидами. Также, звероголовые великаны поставляют уникальные магкомпоненты, в зависимости от типа головы. Например, перья орлоглава можно использовать в «легком падении» и прочих заклинаниях, связанных с полетом.

Великан

Климат/ландшафт:	Острова Моря Ила, Равнинные Земли
Частота:	Необычный
Организация:	Кланы
Цикл деятельности:	Дневной
Диета:	Всеядный
Интеллект:	Низкий (5-7)
Сокровище:	Y (I)
Жизненные ценности:	Для каждого разное
Количество:	1-20
Класс доспеха:	4
Движение:	15
Hit dice:	15
THAC0:	5
Число атак:	1
Повреждение/нападение:	2-16 + 14
Специальные нападения:	Швыряет камни
Специальная защита:	См. ниже
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	H (20-30')
Мораль:	Чемпион (16-17)
XP Ценность:	9,000

Псионика: Великаны-гуманоиды не способны применять психические силы. Из-за своей огромной мозговой массы они сопротивляются всем формам психоники. Когда против них применяется любая форма психоники, им позволен спасбросок от заклинания, чтобы свести ее на нет. Кроме того, в психическом сражении, они считаются обладающими всеми пятью защитными силами.

Однако многие звероголовые великаны достаточно разумны, чтобы стать хорошими психоницистами. Хотя им недостает общего иммунитета к психонике, которым обладают их гуманоидные кузены, их данные следующие:

Психические данные

Уровень	Dis/Sci/Dev	Нападение/Защита	Счет Силы	PSPs
5	2/3/10	Разные / 3	13	75

Примечание: Их дисциплины, науки и посвящения варьируются слишком широко, чтобы сделать обобщение возможным или имеющим смысл.

Атасийские **великаны** бывают только двух основных разновидностей: *гуманоидные* и *звероголовые*.

Великаны-гуманоиды напоминают массивных людей, достигающих 20-30 футов в высоту, и весящих от четырех до восьми тонн. У них преувеличенные и в чем-то комичекие черты, типа огромных носов, ушей, ртов, и т.д. цвет кожи у них обычно от темно-красного до черного, а волосы – грубые и крепкие (веревки из волос великана – лучшие на Атасе). У большинства великанов-гуманоидов значение Силы 25.

Звероголовые великаны во многих отношениях напоминают гуманоидных, за исключением того, что они слегка поменьше (15-20 футов). Вместо головы мужчины или женщины, у них голова

какого-нибудь зверя, а их кожа обычно крайне бледного цвета, вроде лососины или алебастра. Звероголовые великаны в Равнинных Землях встречаются редко, потому что они слишком маленькие, чтобы безопасно брести по Морю Ила.

Сражение: Великаны сражаются в двух основных моделях: оборонительной или наступательной. Когда обороняются, вроде защиты своих островных домов от непрошенных гостей, их любимая тактика состоит в швырянии булыжников во врага с максимально возможного расстояния (до 250 ярдов). При попадании булыжники наносят 2d10 повреждений.

Наступая, великаны любят добираться до самой сути – рукопашной – по возможности быстро. Они ураганно бросятся в драку, размахивая своими огромными дубинами. Когда по любому существу размером с человека или меньше попадает великан, оно должно делать спасбросок от паралича, или будет сбито с ног и пролетит по 1 ярду за каждое очко полученного повреждения.

Обитание/общество: В основном, великаны-гуманоиды являются разрушительными только когда хотят чего-то, или когда чужак высаживается на их остров без приглашения. В остальных случаях, они довольно благоприятны и дружелюбны.

Звероголовые великаны склоны быть более враждебными, и считать всех не-великанов паразитами. Они являются магической мутацией обычных великанов, и считаются своими собратьями низшими существами. Поскольку звероголовые великаны в целом в чем-то мудрее и разумнее великанов-гуманоидов, то становится понятным, почему подобное отношение делает их такими ожесточенными.

Экология: Большинство великанов кормятся, разводя овец, канков, эрдлу и прочих животных. Часто, необходимое для поддержания этого простого образа жизни, добывается посредством набегов, примитивной торговли (вроде продажи своих волос веревочникам), и, при случае, наймом в качестве солдат (хотя большинством великанов подобное считается бесчестьем).

Голем, ахасский

Перевод: **Sergei the Sage**

Големы, атасийские – общая информация

Големы – суть автоматы силы великой, созданные посредством комбинации магии мощной да материалов особенных. Атасийские големы отличны природой и типом от тех, коих в мирах прочих сыскать можно; сие отражает уникальную культуру и мифы сего пустынного мира. Атасийских же големов суть шесть типов различных: пепельный, хитиновый, обсидиановый, каменный, песчаный да деревянный.

Фоновая информация

Истинное происхождение големов Атаса затеряно в истории. Где бы они ни зародились, процесс их создания и оживления – тайна еси, королям-колдунам ведомая, да тщательно оберегаемая. Слухи ходят, что тайны создания големов ведомы также храмовникам неким.

Теория

Создание любого типа голема требует магии могущественной, да специфического типа материала стихийного. Потребность же в материале стихийном вызываема тем фактом, что големы оживляются духами стихий из квази- да пара- стихийных слоев. В слоях сиих множество духов существует, каждый настроен на особый тип стихийного материала. Только комбинируя точнейшую обработку стихийных материалов с магическими арканами, можно связь создать между оболочкой голема и соответствующим духом стихий. Связь сия между стихийным материалом да духом жизнь големам дает.

Точный процесс поимки духа стихийного внутрь тела голема до конца не понятен мужам знающим Атаса. Многие порешили, что хотя они могут и не понять никогда, как процесс работает, они, тем не менее, будут продолжать големов создавать, буде в том нужда возникнет. Сие предложение рискованно весьма, ибо голем, хоть и покорный воле творца своего, враждебен ко всем формам жизни материального слоя, особливо же к созданию, сотворившего его. Каждый тип голема реагирует по-своему, и особенности можно будет сыскать в каждом конкретном описании из последующих.

Сотворение тела голема – работа точная, часто за пределами искусства колдователя. Большинство же из положения выходит, мастеровых нанимая, дабы те работу выполнили.

Общие характеристики

Хоть каждый тип голема атасийского и разнится от прочих многим, но у всех них общие характеристики есть, кои и описаны тут. Благодаря природе магической, голема поразить можно только оружием волшебным, с зачарованием +1, а то и лучшим. Иммунны големы ко всем заклинаниям, разум затрагивающим («очарование», «спать», «слабоумие» и т.д.) и яды с удушением бессильны вред им причинить. Силами психическими големы обделены, и иммунны полностью к воздействию всех сил психических из таковых дисциплин: Телепатия, Психометаболизм, Ясночувствование да Метапсионика. Для примеру, сила дезинтеграции воздействия не окажет, хотя камень зачарованный, брошенный телекинезом, повредить существу может. На големов можно подействовать только заклинанием «развеять магию». Когда заклинание таковое на голема колдуется, спасбросок тот должен супротив заклинания сделать. Буде преуспеет он, то воздействия не последует, но стоит неудачу ему потерпеть, как падет голем,

безжизненным кажущийся, на землю. Дух стихии все еще в големе обитает, но оглушен он на количество ходов, равное уровню колдователя.

Создание голема

Ниже приводятся основные условия для создания всех типов големов, коих на Атасе сыскать можно. Помимо же условий указанных, сотворяющие големов атасийских сведущи должны быть в штуках арканических, кои позволят связь между духом стихийным да телом голема сформировать. Тайные штуки сии ведомы только королям-колдунам да их наиболее доверенным храмовникам.

Создание голема пепельного

Только волшебник уровня минимум 16-го пепельного голема сотворить может. Тело составляется из смеси пепла да крови атасийского дракена огненного; кладется сие в форму литейную, в форме голема вырубленную. Прочие материалы да компоненты потребны, стоимостью 2000 золотых, дабы израсходовать их во время колдования. Требуемые же заклинания таковы: «желание», «пылающие руки», «превратить любой объект» и «вставить в попу шестеренку».

Создание голема хитинового

Только осквернитель уровня минимум 17-го хитинового голема сотворить может. Тело формируется из кусочков скелетов насекомых, выложенных в форме голема. Затем тело покрывается мазью из крови атасийского дракена земного изготовленной. Большинство колдователей, големов хитиновых творя, дохлых канков используют, хоть и любой скелет насекомого подойдет. Прочие материалы да компоненты заклинаний стоимостью 2500 золотых при колдовании расходуются. Среди материалов тех эликсир есть из соков фруктозелий «контроля над животными» да «жизненности» изготовленный. Требуемые же заклинания таковы: «желание», «оживить мертвых», «превратить другого» и «вставить в попу шестеренку».

Создание голема обсидианового

Только осквернитель уровня минимум 18-го обсидианового голема сотворить может. Тело из твердого куска обсидиана вырезается, на что месяца четыре потребно. Прочие материалы да компоненты заклинаний стоимостью 3000 золотых при колдовании расходуются. Средь материалов тех один фунт пепла, коий от магии оскверняющей образовался, но должен он не старее дня одного быть. Пепел сей должен осквернитель произвести, голема создающий. Требуемые же заклинания таковы: «желание», «превратить любой объект», «вставить в попу шестеренку», «слово силы – убить» и «сила».

Создание голема каменного

Только осквернитель уровня минимум 16-го каменного голема сотворить может. Тело из цельного куска скалы вырезается, весом не менее 2000 фунтов, времени же на то потребно два месяца. Требуемые материалы да компоненты заклинаний стоимостью 2000 золотых, расходуются они при колдовании. Требуемые же заклинания таковы: «желание», «превратить любой объект», «двигать землю» и «вставить в попу шестеренку».

Создание голема песчаного

Создание голема песчаного требует волшебника уровня минимум 15-го. В форму глиняную, голему оживляемому подобную, песок влажный помещается – тело сие будет. Процесс требует прочих материалов да компонентов, стоящих 1300 золотых, кои расходуются при колдовании. Средь материалов сиих есть один кубофут ила, что из Моря Ила взят. Требуемые же заклинания

те же, что для каменного голема потребны, а именно: «желание», «превратить любой объект», «двигать землю» и «вставить в попу шестеренку».

Создание голема деревянного

Только друид минимум 15-го уровня может создать деревянного голема. Тело голема делается из минимум пяти разных пород деревьев, по одной на каждую конечность и еще одна для корпуса и головы. Детали связываются вместе подготовленными лозами. Деревянного голема можно изготовить только из дерева, что было мертвым минимум месяц. Прочие необходимые материалы и компоненты заклинаний стоят 1000 золотых и расходуются при колдовании. Необходимые заклинания: «опутать», «рост растений», «оживить объект», «обращение», «волшебная сила», «молитва» и «благословить».

Големы, пепельные/хитиновые

Големы, пепельные/хитиновые (Golems, Ash/Chitlin)

SPECIES:	Пепел	Хитин
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE¬:	Любой	Любой
DIET:	Нет	Нет
INTELLIGENCE:	Полу- (2 - 4)	Полу- (2 - 4)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	7	6
MOVEMENT:	9	9
HIT DICE:	8	9
THAC0:	13	11
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACK:	3-18	2 - 20
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже	Яд
SPECIA DEFENSES:	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	L (высота 8')	L (высота 10')
MORALE:	Бесстрашный (19 - 20)	Бесстрашный (19 - 20)
LEVEL/XP VALUE:	3,000	3,000

Пепельный голем

Пепельные големы серого цвета, достигают высоты восемь футов и весят только 150 фунтов. Двигаясь, пепельные големы оставляют за собой тонкий слой пепла, благодаря которому выследить этих существ весьма просто.

Сражение: Все основанные на огне атаки причинят пепельным големам лишь половину повреждения. Также, пепельный голем может повреждать используемое против него оружие. Если бросок атаки меньше необходимого для попадания больше, чем на 4, оружие застревает в теле голема, после чего для оружия делается спасбросок от волшебного огня. При успешном спасброске оружие высвобождается неповрежденным, при неудаче оно разрушается.

Пепельные големы атакуют своими большими руками, успешный удар которых причиняет жертве 3d6 повреждений. Кроме того, пепельные големы обладают двумя особыми атаками. Первая – это сжигающая хватка. Эта атака, применимая до трех раз в день, проводится големом, удерживающим своего противника. При любом естественном броске атаки 17+, если этого достаточно для попадания, голем хватает жертву. В перовм раунде это наносит обычные 3d6 повреждений. В каждом раунде после этого, жертва получает дополнительные 1d10 огненных повреждений, пока ее не освободят. Жертва может освободиться либо сделав успешный бросок Открывания дверей, либо, если ее товарищи нанесут голему 20 повреждений в единственном раунде. Любой способ заставит голема выпустить жертву.

Вторая особая атака – это заклинание «огненный шар». Пепельный голем может использовать эту атаку только раз в день и делает это как заклинатель 8-го уровня.

Пыль, оставляемая пепельным големом за собой, обладает разъедающими свойствами. Час-два спустя после того, как пыль попадет на голую кожу, существо, коснувшееся ее, начнет получать по 1d4 повреждений в ход, пока пыль полностью не смоют. Чтобы полностью удалить пыль, необходимо целый час оттираться. Любое существо, ударенное пепельным големом, также пострадает от его разъедающей пыли, в точности, как описано выше. Пыль пепельного голема можно также убрать заклинанием «исцеления».

Ареал/общество: Пепельные големы встречаются в населенных местах возле скалистых пустошей равнин Атаса.

Хитиновый голем

Хитиновые големы гуманоидной формы, только до 10 футов высотой. В основном они весят 200-250 фунтов. У них нет необходимых черт лица, чтобы разговаривать, но если их спровоцировать, они способны издавать рычание. Конечности хитинового голема весьма длинны – они свободно свисают ниже колен. Хитиновый голем испускает легкий душок разложения или смерти, ощутимый только на близком расстоянии. Когда хитиновый голем ходит, выглядит он весьма неустойчиво.

Сражение: Хитиновые големы весьма пакостные противники. Они иммунны ко всем заклинаниям, налагаемым существами, у которых меньше 5 HD или уровней опыта. Они полностью иммунны ко всем заклинаниям некромантии, независимо от уровня заклинателя. Эта устойчивость существует потому, что при создании хитинового голема использовалась некромантия.

Когда хитиновый голем атакует, он делает это своими когтистыми руками. Успешый удар наносит 2d10 повреждений. Также, удар хитинового голема ядовит. Любое ударенное существо должно сделать спасбросок от яда или получить 2d6 дополнительных повреждений, при этом его Сила уменьшится на 1d4. Этот эффект длится 2 хода. При удачном спасброске жертва все равно получает 1d6 повреждений, но Сила не уменьшается.

Ареал/общество: Хитиновые големы чаще всего встречаются в лесных районах Атаса, но и там их не часто встретишь. Короли-колдуны редко пользуются хитновыми големами в своих крепостях, хитиновые големы чаще всего создаются осквернителями некромантами, которые используют их для защиты своих домов от врагов.

Големы, обсидиановые/каменные

Големы, обсидиановые/каменные (Golems, Obsidian/Rock)

SPECIES:	Обсидиановый	Каменный
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE¬:	Любой	Любой
DIET:	Нет	Нет
INTELLIGENCE:	Полу- (2 - 4)	Полу- (2 -4)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	4	4
MOVEMENT:	6	6
HIT DICE:	12	10
THAC0:	9	11
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACK:	4 - 40	2 - 20
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже	Нет
SPECIA DEFENSES:	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	L (высота 12')	L (высота9')
MORALE:	Бесстрашный (19 - 20)	Бесстрашный (19 - 20)
LEVEL/XP VALUE:	9,000	3,000

Обсидиановый голем

Обсидиановые големы – это массивные статуи, достигающие высоты 12 футов, и весящие до 900 фунтов. Их облик гуманоидный. Подобно каменному голему, обсидиановые големы не способны говорить. Обсидиановые големы двигаются довольно медленно, но очень целеустремленно. Руки обсидианового голема сжаты в огромные кулаки, которые не способны разжаться.

Сражение: Обсидиановые големы иммунны ко всем заклинаниям, накладываемым существами с менее, чем 7 HD или уровнями опыта. Кроме того, они полностью иммунны к заклинаниям хранителей, независимо от уровня накладывающего заклинание.

Когда обсидиановым големам надо атаковать, они пускают в ход свои огромные кулаки. Они могут атаковать лишь один раз за раунд, но каждое попадание причиняет 4d10 повреждений. У обсидиановых големов есть особая форма атаки, с двумя различными эффектами. Эту атаку можно применить вместо обычной атаки голема. Когда обсидиановый голем применяет эту особую атаку, он бьет двумя кулаками вместе. Это создает крайне громкий звук, который ошеломляет всех, кто слышит его, на следующий раунд. Благодаря этому эффекту, все броски инициативы и атаки делаются с -4. На тех, кто выбросил спасбросок от паралича, это не действует. Другой эффект этой атаки – вся прилегающая местность поливается брызгами крошечных обсидиановых осколков. Все существа в пределах 20 футов от голема подвержены этой атаке и получают 2d6 повреждений и должны сделать спасбросок от яда. Провалившие спасбросок, получают дополнительные 2d10 повреждений, сделавшие спасбросок – только 2d4 дополнительных повреждений.

Обитание/общество: Обсидиановые големы используются для охраны ценного имущества и собственности. Магия, требуемая для их создания, столь сложна, что существует не так уж много подобных големов. Ходят истории о королях-чародеях, позволивших этим големам свободно бродить по их городам, дабы устрашением привести население к покорности, но ни одна из них не подтвердилась.

Каменный голем

Каменные големы достигают девяти футов в высоту и обычно напоминают огромных людей в полной броне. Каменные големы весят до 600 фунтов и довольно медлительны и неспособны перемещаться быстрее прогулочного шага. Их черты высечены на их лицах, но эти черты неподвижны и бесполезны. Големы не могут говорить.

Сражение: Каменные големы весьма опасны в бою, они способны причинить великий вред своим противникам. Как и все атасийские големы, каменные големы уязвимы только для магического оружия. Кроме того, каменные големы иммунны к заклинаниям, накладываемым волшебниками или жрецами менее, чем 5-го уровня, и, подобно песчаным големам, полностью иммуны ко всем заклинаниям, связанным с трансмутацией (transmutations). Поскольку они создавались оскверняющей магией, заклинания, накладываемые магом-хранителем, наносят каменному голему дополнительные повреждения. За каждый уровень опыта заклинателя выше 5-го повреждение от заклинаний повышается на 1 (заклинатель 6-го уровня добавляет +1, 7-го уровня +2, и т.д.).

В бою каменные големы используют рукопашные атаки. Удар одной из его рук наносит 2d10 повреждений. Удар каменного голема столь могуч, что тот, по кому он пришелся, должен сделать спасбросок от паралича, или будет сбит с ног. Персонаж, сбитый таким образом, получает дополнительные 1d6 повреждений.

Обитание/общество: Каменные големы используются в качестве стражи. Они стоят без движения, подобно статуям, пока не получат приказ атаковать или не допустить напавших в защищаемое место.

Големы, песчаные/деревянные

Големы, песчаные/деревянные (Golems, Sand/Wood)

SPECIES:	Песок	Дерево
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE¬:	Любой	Любой
DIET:	Нет	Нет
INTELLIGENCE:	Полу- (2 - 4)	Полу- (2 - 4)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	3	6
MOVEMENT:	6	6
HIT DICE:	8	8
THAC0:	13	13
NO. OF ATTACKS:	1	2
DAMAGE/ATTACK:	2 - 12	2 - 16/2 - 16
SPECIAL ATTACKS:	Удушение	Заклинания
SPECIA DEFENSES:	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	L (высота 8')	L (высота 10')
MORALE:	Бесстрашный (19 - 20)	Бесстрашный (19 - 20)
LEVEL/XP VALUE:	2,000	3,000

Песчаный голем

Песчаные големы обладают человекообразной формой и достигают высоты около восьми футов. На месте глазниц у них есть вдавленности, но самих глаз нет. Аналогично, у них есть рот, но говорить они не способны, ухитряясь только рычать и реветь на своих противников. Двигаясь, песчаный голем оставляет за собой отчетливый след из песка, благодаря чему, его легко выследить.

Сражение: Вступивший в бой песчаный голем – противник очень мощный. Необычная природа тела голема позволяет попросту пропускать в себя большинство ударов, не получая от этого вреда. Это дает песчаному голему хорошую защиту от физических атак (AC 3).

Помимо общих для всех атасийских големов защит (см. «Общие сведения»), песчаные големы обладают некоторыми уникальными защитами. Песчаные големы иммунны к любым заклинаниям, наложенным существом с менее чем 3 HD или 3-им уровнем. Кроме того, они полностью иммунны ко всем заклинаниям трансмутации, независимо от уровня заклинателя. Заклинания наложенные осквернителем 3-го уровня или выше причиняют по одному дополнительному повреждению песчаному голему за каждый уровень опыта заклинателя выше 3-го (заклинатель 5-го уровня добавит к своему повреждению +2, 6-го уровня +3 и т.д.).

Атакуя, песчаный голем использует свои большие руки. Успешный удар причиняет его жертве 2d6 повреждений. Песчаные големы также обладают уникальной атакующей способностью, позволяющей им удушать жертву своим телом. При любом броске атаки, поражающем врага, надо

делать спасбросок от паралича. Неудача означает, что жертва затягивается в тело голема. Если это случится, она получит 2d10 повреждений, а затем дополнительные 1d10 повреждений в каждом последующем раунде – пока не умрет. Освободится от удушения големом можно, сделав проверку Силы со штрафом -5. Никто из посторонних не может помочь жертве, удушаемой големом, если только не разрушат самого голема до того, как жертва погибнет. Также, атакуя голема, который удушает жертву, можно повредить самой жертве. Чтобы атаковать песчаного голема и не попасть по жертве, требуется прицельный удар, в противном случае все повреждение поровну делится между ними.

Деревянные големы

Деревянные големы бывают 10 футов высотой и до 500 фунтов весом. В лесу зачастую и не заметишь деревянного голема, поскольку его внешность очень похожа на природную листву.

Сражение: Чаще всего деревянные големы встречаются в лесах и джунглях Атаса. Благодаря их внешности, деревянных големов очень сложно заметить в дебрях. Персонажи, столкнувшиеся с деревянным големом в лесу, получают штраф -2 к своему броску ошеломления.

Деревянные големы иммунны ко всем заклинаниям, наложенным существами с менее, чем 4 HD или уровнями опыта. Они полностью иммунны ко всем жреческим заклинаниям, перечисленным в «сфере растений» в DMG. Этот иммунитет существует благодаря близкой связи между стихийным духом деревянного голема и сферой растений. Из-за разрушительного воздействия оскверняющей магии на растительную жизнь, деревянные големы особо уязвимы для заклинаний осквернителей. Наложенные осквернителями заклинания причиняют по 2 дополнительных повреждения за каждый уровень заклинателя выше 4-го (осквернитель 5-го уровня добавляет +2, 6-го - +4 и т.д.). Также, оказавшийся в зоне разрушения осквернителя (см. «Таблицу разрушения оскверняющей магии» в коробочном наборе «Темное Солнце»), деревянный голем должен сделать спасбросок от заклинания, или будет немедленно уничтожен.

У деревянного голема есть не один способ атаковать. Первый и самый обычный – атаковать своими сильными руками. Деревянные големы могут совершать две атаки в раунд, нанося каждой по 2d8 повреждений. Также у деревянных големов есть способности к накладыванию заклинаний. Они могут накладывать все и всяческие заклинания из Сферы Космоса (см. коробочный набор «Темное Солнце»). Эти заклинания функционируют подобно любым друидическим заклинаниям, за исключением того, что деревянному голему не требуются никакие компоненты, что наложить их.

Ареал/общество: Деревянные големы чаще всего встречаются в лесах и джунглях Атаса. Они используются друидами лесных земель для защиты охраняемых друидами земель от угрожающих землям.

Полурослик-отморозок

Полурослик-отморозок (Halfling, Renegade)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренные джунгли/Лесной Хребет
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий (13 14)
TREASURE:	P (D)
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	2 12
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	5
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1 - 6 (оружием)
SPECIAL ATEACKS:	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (высота 3')
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	Не псионицист: 270 Псионицист: 420

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
6	3/4/12	MT, EW, II/M-, MB, TW	15	130

Психокинез – *Науки:* детонация, дезинтеграция; *Посвящения:* контроль над пламенем, левитация, колебание молекул, оживить тень.

Психометаболизм – *Науки:* теневая форма; *Посвящения:* телесный доспех, тело-оружие, улучшенные чувства, удвоить боль.

Телепатия – *Науки:* башня железной воли, связь разумов; *Посвящения:* удар по сознанию, эго-кнут, проникновение в id, пустое сознание, барьер мысли, контакт.

В то время, как большинство полурослико в Атаса принадлежат к более-менее цивилизованным кланам, обитающим в Лесном Хребте Звенящих Гор, существуют и племена так называемых «отмороженных» полурослико в.

Полурослики – это очень низкие гуманоиды, ростом около 3-4 футов. Весят они от 50 до 60 фунтов, живут аж до 120 лет. Хотя тела полурослико в весьма похожи на человеческие (за исключением значительно меньших размеров), их лица напоминают мудрых и прекрасных детей.

Язык полурослико в – это смесь фырканья, завываний, визгов и свиста. Он гораздо больше похож на лесные звуки, чем на разумный язык.

Сражение: Размер встречающихся племен полурасликов-отморозков часто колеблется от 10 до 60 членов. Большинство из них будут с короткими мечами, кинжалами или прочим оружием, размеров S-M. Оружие чаще всего изготавливается из костей животных, но временами на него идут и кости гуманоидов. Полурослики-отморозки обычно носят кожаные доспехи, равно как и малые щиты. Будучи от природы псионически одаренными, большинство встречающихся полурасликов (75%) будут эквивалентны псионицистам минимум 5-6-го уровней. В качестве таковых, многие встречаемые отморозки-полурослики будут чаще пользоваться своими псионическими силами, чем рукопашным и дальним оружием. Их природный талант к псионике дает им +1 премию при использовании псионической защиты против псионицистов прочих рас. Также, у многих встречающихся полурасликов-отморозков будут корешки экстрасенсянки(esperweed), благодаря которым они могут усиливать свои и так немалые психические способности до еще более высоких уровней.

Ареал/общество: Племена полурасликов-отморозков обычно селятся в отдаленных местах лесов и джунглей возле Звенящих Гор. Отморозки-полурослики едят как растения, так и животных, но намного больше предпочитают мясо овощам.

Хотя отмороженные полурослики во многом похожи на своих более обычных атасийских сородичей, они гораздо более жестоки. Там, где большинство полурасликов Атаса здравомысляще обладает чувством расового единства, племена отморозков этого не чувствуют. Единственная преданность, которую полурослики-отморозки когда-либо проявляют, направлена на их собственное племя и его членов. Следовательно, даже наличие собрата-полуслика не отвратит племя отморозков от охоты на отряд искателей приключений.

Типичное племя насчитывает от двух до двенадцати семей, в каждой из которых от трех до пяти членов. Семьи в племени отморозков живут в больших хижинах, слепленных из маленьких деревьев и побегов бамбука, крытых пальмовыми листьями и папоротником, произрастающими в джунглях Лесного Хребта. Все члены племени должны трудиться во имя общей цели, каковая обычно ограничивается простым выживанием, но может включать набеги на близлежащие деревни и другие племена полурасликов. Члены, идущие супротив интересов племени, подлежат изгнанию. Их иногда даже вышвыривают в джунгли, забрав у них все и оставив им одни только навыки выживания.

Некоторые племена полурасликов-отморозков научились выращивать экстрасенсянку в больших садах, что дает им большое количество этого редкого растения, которое является ценным товаром и мощным средством на случай встречи с врагами.

Экология: Все атасийские полурослики, особенно отморозки, считают все прочие формы жизни источником пищи. Большинство племен полурасликов также считает, что и прочие расы придерживаются тех же взглядов в отношении их самих. Из-за этого любые дела с полурасликами-отморозками надо вести с огромными мерами предосторожностей.

Хедж-кин

Климат/ландшафт:	Под землей
Частота:	Редкий
Организация:	Клан
Цикл деятельности:	Ночной
Диета:	Всеядный
Интеллект:	Средний (8 10)
Сокровище:	O (C)
Жизненные ценности:	Нейтрально-злой
Количество:	4-16 (4d4)
Класс доспеха:	10
Движение:	6
Hit dice:	2
THAC0:	19
Число атак:	2
Повреждение/нападение:	1-4/1-4
Специальные нападения:	Псионика
Специальная защита:	Псионика
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	S (высота 4')
Мораль:	Средняя (8 10)
XP Ценность:	Воин: 65, Жрец: 175, Маг: 175

Психические данные

Уровень	Dis/Sci/Dev	Нападение/Защита	Счет Силы	PSPs
3	2/2/7	PsC / IF, TS	14	80

Телепатия – *Науки*: связь разумов;*Посвящения*: крепость интеллекта, психическое сокрушение, послать мысли, пост-гипнотическая суггестия, контакт, щит мысли.

Психометаболизм – *Науки*: высасывание жизни; *Посвящения*: телесное равновесие, повышенные чувства, обратная биосвязь .

Хедж-кины (Hej kin) – это раса зловеще выглядящих гуманоидов, обитающая в природных подземных пещерах и туннелях Атаса.

У хедж-кинов круглые щекастые лица, примечательные большими носами и маленькими, косыми глазками. Уши у хедж-кинов заостренные, короткие, покрытые густым мехом. Цвет кожи сильно разнится, от темно-красного до цвета темно-зеленого мха. В большинстве кланов хедж-кинов все члены обычно одного цвета, в основном красноватого или оранжевого. Кожа у хедж-кинов толста и очень крепка, похожая текстурой на размягченную кожаную шкуру.

Язык хедж-кинов представляет собой смесь слов и знаков. Говорят хедж-кины низкими голосами, по звуку напоминающими человеческое бормотание. Весьма немногие из живущих на поверхности знакомы с языком хедж-кинов, поскольку он крайне сложен в изучении. Персонажи, пытающиеся переводить или разговаривать на хедж-кинском, получают штраф -3 к своим навыкам языка, из-за уникальной и сложной природы хедж-кинского.

Сражение: Хедж-кины путешествуют под землей посредством уникальной психической способности, позволяющей им сдвигаться по фазе сквозь скалы. Применение этой способности замедляет их скорость до 3 на время сдвига.

Хедж-кины способны применять эту способность, чтобы ошеломить любого противника или путешественников, угрожающих их домам. Когда хедж-кины пытаются ошеломить своих врагов, применяйте штраф -2 ко всем броскам ошеломления.

Когда они участвуют в битве, хедж-кины атакуют обоими руками, терзая противников своими острыми когтями. Успешная атака причиняет жертве 1-4 повреждений. Будучи неплохими психицистами, хедж-кины также способны атаковать психическими силами. Подобно многим существам Атаса, хедж-кины от природы обладают развитыми психическими защитами, что делает их более устойчивыми к психическим атакам. Эти защиты считаются постоянно «включенными», что означает, что даже совершая физическое нападение, хедж-кины способны воспользоваться своими защитами (при условии, что у них есть достаточно PSP для применения защиты).

Ареал/общество: Большинство кланов устраивают свои дома в пещерах, примыкающих к подземным ручьям, что снабжает клан необходимым количеством воды. В отличие от многих других обитателей подземелья, хедж-кины не роют туннели или пещеры, поскольку совершить это – значит потревожить землю, которую они считают святыней.

В среднем клане хедж-кинов насчитывается четыре-пять семей, каждая из трех-шести членов. Жилое место семьи – это обычно меньшая пещера, соединенная туннелем с пещерой, занимаемой остальным кланом. Хедж-кины помечают свои жилища рунами на стенах внешней пещеры.

Хедж-кины всеядны, рассматривают в качестве источников пищи и мясо, и овощи. Большая часть их еды поступает от подземных растений и маленьких подземных существ.

Внутри клана хедж-кинов существуют примеры классов воина, жреца и мага. Воины и маги редко развиваются до высоких уровней (7-ой или выше), поскольку контакты расы с прочими существами ограничены. Все маги хедж-кинов – хранители, поскольку их раса поклоняется земле (см. ниже). Жрецы, однако, часто достигают высоких уровней опыта. Все жрецы хедж-кинов поклоняются земле, как и все хедж-кины. Жрецы хедж-кинов – это единственные члены их общества, кто когда-либо путешествовал к поверхности, обычно, чтобы выяснить причины того или иного беспокойства, угрожающего их домам или земле. Хедж-кины – это естественные враги для большинства прочих рас, обитающих как на поверхности, так и под землей. Причина этого – злоупотребление и разрушение, чинимое земле прочими расами.

Экология: Хедж-кины живут в среднем 40-45 лет. Большинство кланов остаются на одном месте на периоды до десяти лет, после чего они мигрируют на новое место.

Пыль от усохших глазных яблок мертвых хедж-кинов используется поклоняющимися земле жрецами в качестве материального компонента для многих заклинаний Земли.

Психонечисть

Псиохонечисть (Id Fiend)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLEGENCE:	Высокий (13 14)
TREASURE:¬	Нет (A)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 2
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	5+5
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	3 или 2
DAMAGE/ATTACK:	1 6/1 6/1 8 или 1 8/1 8
SPECIAL ATTACKS:	Атака страхом (см. ниже)
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 10')
MORALE:	Стойкий (11 12)
LEVEL/XP VALUE:	420

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
7	3/4/12	EW, MT, PB, PsC/ M-, TS, IF, TW	16	140

Ясночувствование – *Науки:* видение ауры; *Посвящения:* боевое сознание, чувство опасности, чувство яда.

Психометаболизм – *Науки:* поле смерти; *Посвящения:* обратная биосвязь, удвоить боль, телесный доспех, повышенные чувства.

Телепатия – *Науки:* связь разумов, психический взрыв, башня железной воли; *Посвящения:* отвращение, эго кнут, причинить боль, обнаружение жизни, ментальный барьер, удар по сознанию, пустое сознание, психическое сокрушение, щит мысли, контакт.

Психонечисть – это психонический хищник, чьим величайшим оружием служит способность извлекать образы страхов своих жертв из их сознаний.

Внешне Психонечисть сильно похожа на крокодила или большую ящерицу. У нее большое, толстое, крепкое туловище, поддерживаемое четырьмя мускулистыми лапами. Все лапы психонечисти оканчиваются четырьмя когтистыми пальцами, три из которых направлены вперед, а четвертый – назад. Длина туловища психонечисти обычно колеблется от 3 до 4 футов, заканчиваясь длинным, сужающимся к концу, хвостом, часто достигающим в длину до 4 футов. Голова и шея психонечисти насчитывают в длину два фута, при этом половину этой длины составляют челюсти. Шкура психонечисти имеет крепкую, подобную коже текстуру, варьируясь по окраске от светло-коричневого и рыжевато-коричневого у пустынных представителей этого вида, до темного оливково-зеленого у представителей этого вида, встречающихся в лесах и джунглях.

Сражение: как указывалось выше, психонечисть – хищник. До того, как психонечисть вступит в собственно рукопашный бой со своей жертвой, она сперва подкрадется к жертве, используя псионическую атаку страхом. Психонечисть пользуется этой атакой, когда впервые обнаруживает добычу. Существо может подействовать на существ с суммарным HD 15, в радиусе 60 футов. Все подвергшиеся этой атаке существа должны сделать спасбросок от паралича с базовым штрафом -5. За каждые два уровня опыта выше 5-го штраф уменьшается на 1 (-4 на 7-ом уровне, -3 на 9-ом и т.д.). При успешном спасброске ничего не происходит. При проваленном жертву начинают терзать ее величайшие страхи, создающие значительные помехи боевым способностям. Все пораженные существа прибавляют +1 к броску инициативы, и получают штраф -2 к броскам атаки и повреждения. Магам, пораженным силой страха психонечисти, необходимо сделать успешную проверку Интеллекта, чтобы успешно накладывать какие-либо заклинания, соответственно пораженным жрецам для тех же целей нужна проверка Мудрости. Все вышеперечисленные эффекты длятся 5 раундов.

И даже в самом рукопашном бою психонечисть – серьезный противник. Существо способно атаковать 3 раза, пользуясь и передними лапами, и зубами. Каждая атака когтями наносит 1d6 повреждений, а укус – 1d8. Психонечисть также может атаковать своим хвостом. Применяя хвост, существо не может атаковать когтями, но может кусаться. Удар хвоста психонечисти наносит 1d8 повреждений.

Психонечисть – это еще и могучий псионицист. В любом из раундов существо может воспользоваться какой-либо из нападающих псионических сил, вместо обычной физической атаки. Кроме того, любая из псионических защит психонечисти может быть задействована в любом раунде, независимо от того, пользуется ли существо прочими псионическими силами или совершает физическую атаку. Конечно. Существу необходимо иметь достаточно PSP для подпитки задействованных защит.

Ареал/общество: Психонечисть можно повстречать практически в любой местности Атаса. Некоторые живут в лесах и джунглях возле Лесного Хребта, в то время как некоторые селятся в низинах Великой Равнины, окружающей Море Ила.

Несмотря на активность в любое время суток, психонечисть чаще встречается по ночам, чем в дневное время. Эти существа выяснили, что их природная способность вызывать страх намного эффективнее ночью, и поэтому предпочитают подкрадываться к своей добыче в темноте. Хотя психонечисть и не обладает инфравидением, они способны достаточно хорошо видеть в естественной темноте.

Психонечисть спаривается ежегодно, после чего самка приносит единственного детеныша. Новорожденная психонечисть сразу же способно переваривать твердую пищу, и мать чаще всего оставляет детеныша самому о себе заботиться.

Экология: Сушенная кровь психонечисти применяется при изготовлении зелий зельеварами-псиониками – на короткий период времени зелье резко увеличивает псионические способности выпившего.

Насекомые роевые, атасийские

Насекомые роевые, атасийские (Insect Swarm, Athasian)

SPECIES:	Саранча	Мини-канк
CLIMATE/TERRAIN:	Любые равнины	Любые равнины
FREQUENCY:	Очень редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Рой	Рой
ACTIVITY CYCLE:	Дневной	Дневной
DIET:	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Нет (0)	Нет (0)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	2,000 5,000 (1d4 +1 x 1000)	2,000 5,000 (1d4 +1 x 1000)
ARMOR CLASS:	10	10
MOVEMENT:	Fl 18 (A)	Fl 15 (A)
HIT DICE:	1 на 10 насекомых	1 на 15 насекомых
THAC0:	Особый	Особый
NO. OF ATTACKS:	См. ниже	См. ниже
DAMAGE/ATTACK:	См. ниже	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже	Сосет кровь
SPECIAL DEFENSES:	Нет	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	T (8")	T (5")
MORALE:	Средняя (8 10)	Средняя (8 10)
LEVEL/XP VALUE:	65 за 10 насекомых	65 за 10 насекомых

Насекомые на Атасе плодятся и размножаются, и роевые насекомые - это чума, одна из наиболее смертоносных, среди когда-либо обрушивавшихся на этот мир.

Существует два вида насекомых, собирающихся в рои в пустынях Атаса. Первый тип – это разновидность обычной саранчи, а второй – меньшая разновидность канков.

Саранча

Саранча на Атасе приблизительно 8 дюймов в длину и очень сильно похожа на больших, коричневых кузнечиков. Благодаря крыльям пятидюймовой длины она обладает высокой скоростью полета и великолепной маневренностью.

Сражение: Нет практически ничего, что могло бы противостоять атаке роя. Даже поодиночке эти насекомые достаточно опасны, но когда их тысячи, они – само опустошение. Если саранча одна, то она может атаковать трижды, передними когтями и жвалами. Каждая удачная атака наносит 1-2 повреждения. У каждой саранчи 1 hp, и чем по ней ни попади – она умрет.

Однако, сбившись в рой, эти насекомые становятся гораздо смертоносней. Когда рой атасийской саранчи встречает на своем пути существо, то насекомые практически покрывают его с головы до пят, атакуя, пока не оставят чистый скелет. Когда рой саранчи накроет существо, бросьте 1d4 и умножьте результат на 20, чтобы определить количество саранчи, атакующей его. Саранча атакует с THAC0 10. Сделайте три броска атаки, и определите, сколько повреждений они причинят

существу. Потом умножьте это число на половину количества атакующей саранчи. Это и будет суммарное число hp, потерянных существом в этом раунде. Когда существо погибнет, его труп будет обглодан до костей за 3 раунда. Скорость перемещения любого существа или персонажа, накрытого роем, падает до 3.

Ареал/общество: Рои собираются вместе очень редко, обычно один раз в три-четыре года. Больше всего страдают от них кочевые скотоводы, часто теряющие целые стада канков или эрдлу из-за этих ужасных насекомых.

Издалека рой саранчи выглядит маленьким темным облачком, которое быстро движется по пустыне. Рой обычно покрывает область площадью примерно 100 кв. ярдов.

Помимо опасности, которую эти рои представляют для населения, атасийская саранча также опустошает мили и мили растительности.

Экология: Несмотря на опустошение, рои насекомых и в самом деле оказывают один полезный побочный эффект – они убивают большое количество грызунов и мелких млекопитающих, населяющих пустыни Атаса.

Мини-канки

Еще один тип роевых насекомых это малая разновидность канков. Это маленькие кузены канков около пяти дюймов длиной с крылышками длиной 3 дюйма.

Сражение: Рои мини-канков подобны роям саранчи по количеству насекомых в рое, но различаются способом атаки добычи. Если саранча жует своих жертв, пока не останется голый костяк, то мини-канки сосут кровь. Когда рой мини-канков атакует существо, обычно 10-40 (1d4x10) особей объединяют усилия, чтобы убить его, высосав кровь. Каждый, отдельно взятый, мини-канк может высосать до трех hp из жертвы, по одному в раунд. Существа, атакованные роем мини-канков, должны сделать спасбросок от паралича, или потерять столько hp, сколько насекомых его атакует. Удачный спасбросок означает, что потеряна только половина от этого количества. Это продолжается три раунда, после чего мини-канки улетают. Если существо останется в живых, в следующем раунде его атакует новая порция мини-канков, после чего повторяется вышеописанная процедура, пока жертва не погибнет. Подобно роям саранчи, рои мини-канков замедляют передвижение всех атакуемых существ до 3.

Ареал/обитание: Рои мини-канков слегка поменьше (75 кв. ярдов), чем рои саранчи, но движутся по пустыне быстрее.

Канк, дикий

Канк, дикий (Kank, Wild)

CLIMATE/TERRAIN:	Каменистые пустоши, Равнины
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Рой
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	50 500
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1 или 2
DAMAGE/ATTACK:	1 6 или 1 6/1 8
SPECIAL ATTACKS:	Сокрушение/яд
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 8')
MORALE:	Средняя (8 10)
LEVEL/XP VALUE:	175

Не все канки на Атасе пасутся кочевыми скотоводами. Многие стада канков мигрируют безнадзорно по Великой Равнине.

Канки – это большие, смирные насекомые с черными, сегментированными, хитиновыми экзоскелетами, покрывающими голову, грудь и брюшко. Канки вырастают до восьми футов длиной, четырех футов высотой и могут весить до 400 фунтов. На лицевой части головы у канка находится пара жвал, которыми он и ест, и сражается. Из груди канка растут шесть ног. Каждая нога оканчивается сильным когтем, что позволяет существу цепляться за поверхность, по которой оно идет. Подобно большинству насекомых, брюшко канка не имеет никаких отростков, и удерживается остальной частью туловища.

Сражение: Если уж канки вступают в бой, то это будут солдаты-канки, поскольку они лучше всего приспособлены для битвы. Солдат атакует своими жвалами, причиняя при попадании 1d8 повреждений. В любую жертву, укушенную солдатом-канком, также впрыскивается яд класса О (спасбросок от яда, или паралич на 2-24 ранда). Если результат броска атаки 15 или выше, и этого достаточно для попадания, жертва еще и хватается. Каждый последующий раунд жертва получает дополнительные 1d6 повреждений от сокрушения, помимо обычных 1d8 и ядовитой атаки в первом раунде. Чтобы вырваться из захвата канка, необходим бросок Силы со штрафом -2. Товарищи жертвы могут попытаться освободить ее, атакуя жвала канка. Все что требуется, чтобы жертва обрела свободу, это 5 повреждений.

Ареал/общество: Будучи насекомыми, дикие канки собираются в рои, в каждом из которых есть солдаты, дойные канки и королевы. Солдаты исполняют как функции рабочих роя, собирая материалы, из которых строится гнездо для королевы, так и функции защитников королевы и дойных канков. Солдаты также собирают пищу для взрослых членов роя. Эта пища включает большинство видов листьев и папоротников, а иногда и животных.

Дойные канки выделяют большие, размером с дыню, шары зеленого меда, которым кормится молодняк роя. Эти шары хранятся на брюшках дойных канков, и, когда источники пищи ограничены, ими питаются, наряду с молодняком, и более стары члены роя.

Королевы – это члены роя, которые откладывают яйца, обычно кладками по 20-50 штук. После того как королева отложит яйца, то до самого их проклевывания свирепо защищать это место становится обязанностью солдат.

Обычно дикие канки выбирают для откладывания яиц местность с обильной, пригодной в пищу растительностью.

Экология: Медовые шары дойных канков очень сладки и при торговле или бартере приносят немалую выгоду. Человек может протянуть на них несколько дней без каких-либо прочих средств пропитания.

Очищенный экзоскелет канка можно использовать в качестве доспеха, но он очень хрупок, и каждый раз, когда по нему попадают оружием, существует 20% вероятность того, что он разобьется. Гораздо чаще экзоскелеты канков используются при создании хитиновых големов – автоматов, создаваемых могущественными волшебниками-осквернителями.

Кирре

Кирре (Kirre)

CLIMATE/TERRAIN:	Лесной Хребет
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5 7)
TREASURE:	Нет (A)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	6+6
THACO:	13
NO. OF ATTACKS:	7
DAMAGE/ATTACK:	1 4/1 4/1 6/1 8/1 4/1 4/1 6
SPECIAL ATTACKS:	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 8')
MORALE:	Очень стойкий (13 14)
LEVEL/XP VALUE:	650

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
5	2/2/10	PB, II, PsC/TS, IF, TW	15	100

Психокинез – *Науки:* проекция силы; *Посвящения:* размягчение, левитация.

Телепатия – *Науки:* психонический взрыв, башня железной воли; *Посвящения:* благоговение, психическое сокрушение, проникновение в id, щит мысли, крепость интеллекта, обнаружение жизни, контакт.

Кирре – это одно из наиболее зловещих животных лесов и джунглей Атаса. Во многом напоминающий тигра, кирре – это зверь, с которым лучше не шутить.

На первый взгляд кирре похож на большого кота, но при ближайшем рассмотрении разница быстро становится очевидной. В длину кирре восемь футов, и у него восемь лап, каждая оканчивается подушечкой с очень острыми когтями. Также по обеим сторонам головы у кирре большие рога, а кроме них – еще и острый, зазубренный хвостовой шип, часто используемый как оружие. Пасть у кирре большая, с острыми клыками, которыми он, преимущественно, рвет убитую добычу. Кирре покрыт мехом, по окраске похожим на тигровый (таким же полосатым). Но если у тигра полоски черные и оранжевые, то у кирре – бурые и серые. Такая окраска сохраняется по всему телу кирре, за исключением полностью серой морды. На фоне темно-серого меха желтые глаза производят устрашающее впечатление.

Сражение: Будучи по природе хищником, кирре очень хорошо вооружен для боя. Это существо очень шустрое в рукопашной, поэтому получает модификатор -1 к броскам инициативы. Если DM

использует «Дополнительные модификаторы инициативы», кирре считается маленьким существом, получая модификатор всего лишь +3 вместо обычного +6 для больших существ.

Во время каждого раунда боя кирре может атаковать до семи раз, используя конечности, зубы, рога и хвост. Первые атаки будут самыми передними лапами, затем он кусает и бодает. После этого атакует второй парой лап и хвостом. Каждая лапа наносит 1d4 повреждений, укус и хвост – по 1d6, а рога – 1d8 повреждений.

Подобно многим существам Атаса, кирре обладает естественными псионическими силами. Вместо своих множественных атак, каждый раунд кирре может задействовать одну из псионических сил, как это делает любое обычное псионическое существо. Также, кирре обладает природными псионическими защитами, которые считаются всегда «включенными». Это обеспечивает существу мощную защиту от псионических противников (подразумевается, что у кирре есть достаточно PSP, чтобы питать задействованную защиту).

Ареал/общество: Обычно кирре пребывают в одиночестве, пока не подойдет брачный сезон, во время которго самец и самка соединяются и производят потомка. Кирре приносит от трех до пяти детенышей. Кире – млекопитающие, и самки кормят детенышей молоком. Детеныши сосут молоко первые пять месяцев, после чего начинают есть твердую пищу, вроде маленьких лесных зверьков и прочих млекопитающих.

Когда самка готова родить, она и ее супруг устраивают логово в отдаленном уголке леса, где их вряд ли кто-нибудь побеспокоит. Первые пять месяцев после родов, и самка и самец яростно защищают свое логово, пытаясь убить любое существо, угрожающее их потомству.

Экология: Кирре служит излюбленной добычей для многих охотничьих племен всех рас, населяющих леса Атаса. Мясо кирре – вкуснейшее на всем Атасе, и многие за ним охотятся. Помимо источника пищи, кирре также убивается ради многих других нужд. Его рога можно отрубить и сделать из них наконечники копий, в некоторых случаях, из них можно вырезать изысканные кинжалы. Также, на кончике хвоста кирре находится острый костяной шип, который можно переделать либо в наконечник стрелы, либо в кинжал.

Меганожка

Меганожка (Megapede)

CLIMATE/TERRAIN:	Песчаные пустоши, соляные поля
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 - 4
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	10
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	5 или 1
DAMAGE/ATTACK:	1 6(x5) или 3 30
SPECIAL ATTACKS:	Яд (Класс B)
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	Гаргантюа (длина 100' 150')
MORALE:	Стойкий (11 12)
LEVEL/XP VALUE:	4,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
7	3/7/10	MT, PB, EW,PsC/TS, MB, IF,TW	15	150

Психокинез – *Науки:* детонация, дезинтеграция, проекция силы; *Посвящения:* размягчение.

Психометаболизм – *Науки:* поле смерти, укрощение энергии; *Посвящения:* обратная биосвязь, сила хамелеона, удвоить боль, уменьшение.

Телепатия – *Науки:* связь разумов, психический взрыв, башня железной воли; *Посвящения:* отвращение, контакт, эго кнут, удар по сознанию, психическое сокрушение, щит мысли, ментальный барьер, крепость ителлекта.

Psychokinesis Sciences: detonate, disintegrate, project force; **Devotions:** soften.

Psychometabolism Sciences: death field, energy containment; **Devotions:** biofeedback, chameleon power, double pain, reduction.

Telepathy Sciences: mindlink, psionic blast, tower of iron will; **Devotions:** aversion, contact, ego whip, mind thrust, psychic crush, thought shield, mental barrier, intellect fortress.

Меганожки – это колоссальные многоножки, скитающиеся по песчаным пустыням Атаса.

Меганожки очень сильно похожи на обычных многоножек во всем, за исключением размера. У них очень длинное (от 100 до 150 футов) сегментированное тело, из которого растет по паре ног почти каждые два фута. Эти ноги пяти футов длиной и оканчиваются гибкими когтями. Тело меганожки покрыто поросшей мехом, шишкастой кожей, служащей псевдо-экзоскелетом.

Сражение: Благодаря своему размеру, меганожке совсем нетрудно постоять за себя в бою.

Когда меганожка вступает в сражение, она может атаковать одним из трех способов. Во-первых, она может использовать до пяти своих ног, чтобы атаковать. Она может использовать все их против одной мишени, или против разных, если все они находятся в пределах досягаемости (пять футов). При успешной атаке каждая из ног наносит по 1d6 повреждений. Меганожка также может воспользоваться своими огромными челюстями, чтобы укусить свою жертву, нанося 3-30 повреждений. Когда меганожка кусает, она не может атаковать ногами. Существа, укушенные меганожкой, должны сделать спасбросок от яда, или дополнительно потерять 20 hp. Те, кому удался спасбросок, теряют дополнительно лишь 1-3 hp.

Последний способ боя – это псионика. Меганожки – это могущественные существа-псионики, и могут применить в один раунд до двух разных псионических сил, если только они не вовлечены в рукопашную на время этого раунда. Подобно многим атасийским существам, меганожки обладают природными псионическими защитами, которые считаются всегда «включенными». Существо все равно должно тратить на них PSP, но может воспользоваться защитами в любое время, независимо от прочих действий, выполняемых в текущий момент.

Ареал/общество: Если не считать Дракона и Порождения Кошмара, то ахасская меганожка – это самая опасная тварь, которую можно встретить в пустынях этого сурового мира. Благодаря самому своему размеру, меганожки обычно не могут скрыть свое присутствие. Однако большинство живет под песками пустыни, выходя на поверхность только чтобы покормиться незадачливыми прохожими. Среди любимой еды меганожек – стада эрдлу и даже канков, хотя часто они неделями перебиваются одной только растительностью.

Когда меганожка готова откладывать яйца, она находит изолированное место, по возможности в скалистых скудных землях Плоскогорья, и начинает делать кокон, в котором поместит свои яйца. В одном коконе может быть до трех яиц, часто он бывает в длину до 60 футов. В течении четырех-пяти недель в коконе вынашиваются молодые меганожки. При рождении меганожка бывает 20-30 футов длиной, вырастая до полного размера через три месяца после рождения.

Хотя меганожка и не особо защищает свой кокон, но, отложив яйца, она будет сражаться с любым угрожающим им существом, в основном из-за инстинкта.

Экология: Из когтей меганожек выходят очень действенные наконечники для стрел и болтов. Стрелы и болты, оснащенные когтями меганожки, получают +1 к броскам повреждения (обратите внимание, это никоим образом не делает это оружие магическим). Также, можно вырезать у меганожки ядовитые мешочки. Яд (класса B) сохраняет силу в течении месяца, после чего высыхает и становится бесполезным.

Мул, дикий

Мул, дикий (Mul, Wild)

CLIMATE/TERRAIN:	Равнинные Земли
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Кланы
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET¬:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8 10)
TREASURE¬	L (C)
ALIGNMENT:	Любое
NO. APPEARING;	2 7 (1d6 + 1)
ARMOR CLASS:	8(10)
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	5+5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS;	1
DAMAGE/ATTACK:	1 8 (оружие) + 1 (сила)
SPECIAL ATTACKS:	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (высота 6' 7')
MORALE:	Стойкий (11 12)
LEVEL/XP VALUE:	270

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs,
3	2/2/7	MT/M , TS	13	80

Психокинез – *Науки:* проекция силы; *Посвящения:* левитация, контроль над телом

Телепатия – *Науки:* связь разумов; *Посвящения:* сокрыть мысли, причинить боль, удар по разуму, пустое сознание, щит мысли.

Psychokinesis Sciences: project force; Devotions: levitation, control body

Telepathy Sciences; ejection; **Devotions:** conceal thoughts, in¬flict pain, mind thrust, mind blank, thought shield.

Мулы – это помесь карлика с человеком, выращиваемая для гладиаторских игр – обычного развлечения на Атасе. Хотя все они рождаются в неволе, некоторые убегают и поселяются на равнинах и оазисах атасийских пустынь.

Мулы – это крепкие гуманоиды, в среднем 6-6,5 футов ростом, весящие до 300 фунтов. Свой рост они наследуют от человеческих предков, а очевидным наследием карликов являются сильные, крепкие тела. Мулы – светлокожие, иногда с медным оттенком кожи. Лица у мулов безусловно человеческие, хотя уши прижаты назад и слегка заостряются. У всех мулов, как мужчин, так и женщин, нет никакой растительности ни на лице, ни на голове.

Сражение: За всю свою жизнь дикие мулы нередко оказываются в боевой обстановке. Часто мулов выслеживают охотники за головами, нанятые храмовниками и знатью, распоряжающимися гладиаторскими играми. Дикий мул, вступивший в схватку, является самым эффективным бойцом.

Большинство встречающихся мулов носят кожаные доспехи, наиболее распространенный тип доспехов на Атасе. Обычно это те же доспехи, в которых мул убежал, обеспечивающие

адекватную защиту (АС 8). Часто у них также имеются и щиты от малого до среднего размеров, еще один сувенир из их гладиаторского прошлого.

Большинство мулов вооружены длинными мечами, хотя временами встречаются с короткими мечами (не так часто) или шестовым оружием, кистенями или булавами (гораздо чаще). У большинства встреченных мулов будет либо костяное, либо каменное оружие, также известно, что дикие мулы носят обсидиановое и даже металлическое оружие. Каким бы оружием мул не сражался, он всегда получает премию +1 к броскам повреждения – а все, благодаря необычайной силе.

Кроме того, подобно многим уроженцам Атаса, мулы от природы псионичны. У большинства мулов (75%) дикий талант, дарующий им одну-две псионические способности. Однако некоторые (25%) – полноценные псионицисты, способные применять множество псионических сил.

Ареал/общество: Дикие мулы редко формируют большие группы, предпочитая собираться маленькими кланами (варьируясь по размеру от двух до семи членов). Эти кланы часто состоят из мулов, сумевших вместе удрать, и оставшихся вместе для взаимной защиты. Кланы диких мулов обычно поселяются в скалистых бесплодных местах Атаса, поблизости от которых сходятся равнины и пустыни Плоскогорий. А поскольку растений там мало, как и положено для Атаса, многие мулы перешли на животных, а то и на прочих гуманоидов – надо же чем-то питаться. Подобное поведение вселяет в большинство прочих рас великий страх перед дикими мулами. На это чувство мулы отвечают взаимностью, параноидально считая, что любой встречный охотится на них по поручению храмовников и знати для гладиаторских игр. Мало вероятно, что кланы мулов поверят кому-либо, столкнувшемуся с ними, за исключением отрядов искателей приключений, среди которых есть мулы. Даже тогда кланы мулов крайне подозрительны, считая, что они никому не могут доверять.

Все мулы рождаются стерильными, и ни в одном клане нет потомков. Единственный вариант, когда в глуши встречаются молодые мулы, это если они убежали с группой взрослых. Поскольку дикие мулы – это по определению беглые рабы, они очень редко заходят в города после побега. Любой дикий мул, обнаруженный в стенах атасийского города, будет пойман и, скорее всего, публично казнен для вразумления тех мулов, что могут решиться в будущем на побег.

Экология: В то время как мулы временами охотятся и поедают прочих гуманоидов, на них самих охотятся. Некоторые племена три-кринов охотятся на диких мулов, что служит росту враждебности между этими двумя расами.

Порождение кошмара

Порождение Кошмара (Nightmare Beast)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8 10)
TREASURE:	Нет (F)
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	15
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	5
DAMAGE/ATTACK:	2-12/2-12/2-20/2-20/4-40
SPECIAL ATTACKS:	Психоника и заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +1 или лучше (см. ниже)
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	G (высота 30')
MORALE:	Элита (15 16)
LEVEL/XP VALUE:	16,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
10	4/4/11	PB, MT, EW, II, PsC/ M-, TS, ME, IF, TW	17	180

Психокинез – *Науки:* дезинтеграция; *Посвящения:* баллистическая атака, расшатывание молекул, молекулярная манипуляция.

Психометаболизм – *Науки:* Нет; *Посвящения:* обратная биосвязь, удвоить боль.

Психопортация – *Науки:* вызвать слоевое существо, телепорт; *Посвящения:* активируемый телепорт.

Телепатия – *Науки:* психический взрыв, башня железной воли; *Посвящения:* эго кнут, проникновение в id, крепость интеллекта, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию, психическое сокрушение, щит мысли, контакт.

Из всех существ, что бродят по планете Атас, лишь Дракон страшнее и опаснее Порождения Кошмара.

Порождения Кошмара обладают чертой, благодаря которой их ни с кем не перепутаешь – огромными размерами. Каждая тварь почти 20 футов ростом и около 4000 фунтов весом. Порождения Кошмара четвероногие, каждая из лап оканчивается острыми когтями, благодаря которым эти существа могут неплохо карабкаться, несмотря на свои размеры. Окрас и текстура шкура у всех Порождений одинаков. Шкура у них необычайно толста и прочна, чем весьма напоминает кожу крокодила или аллигатора, только еще прочнее. Обычно она темно-синего/темно-серого цвета, но у некоторых тварей бывает более пурпурной. У Порождений Кошмара большие красные глаза, и впрямь светящиеся в темноте. Зубы Кошмара - это очень

длинные, до восьми дюймов, острые клыки, способные без труда перекусить жертву пополам. Две пары зубов, одна в нижней челюсти, вторая – в верхней, почти вдвое длиннее остальных. Эти зубы выступают из пасти существа, и обнажены даже когда пасть закрыта. Зубы нижней пары находятся ближе друг к другу, чем верхней, и нижняя пара заходит в верхнюю. На голове у Порождения Кошмара большие, похожие на бивни, рога, которыми это существо рвет свои жертвы.

Сражение: Порождения Кошмара очень опасные противники, способные в одиночку управится с небольшими армиями людей.

Несмотря на огромные размеры, Порождения Кошмара могут двигаться весьма быстро, что позволяет им стремительно сближаться с противниками. Их скорость вкупе с большим весом наделяет их способностью проламываться сквозь практически любое препятствие, включая городские стены, деревья и небольшие скальные формации. Когда Порождение Кошмара пытается проломиться сквозь стену или укрепление, DM делает бросок 1d20 по Таблице 52: «Спасброски строений» (см. DMG, строка "сверло или бур»). Если результат броска ниже, чем число в таблице, стена теряет ¼ своей прочности. Каждая последующая успешная атака продолжает уменьшать прочность стены, пока та не обрушится к ногам твари.

В рукопашном бою Порождение Кошмара – воплощенное разрушение. При атаке Порождения Кошмара встают на задние лапы, что позволяет атаковать передними. Встав на задние лапы, тварь достигает высоты примерно 35-40 футов. Порождения Кошмара способны атаковать до пяти раз за раунд. Сначала они атакуют двумя передними когтистыми лапами, причиняющими по 2d6 повреждений при попадании. Затем тварь атакует двумя рогами, каждый из которых причиняет по 2d10 повреждений. Наконец, ее неслабый укус может нанести 4d10 повреждений.

Исключительно прочная шкура Порождения Кошмара обеспечивает невероятную защиту (AC -5). Вдобавок, поразить это существо можно лишь оружием +1 или лучше. Порождения Кошмара также обладают небольшой магической устойчивостью (20%), и заклинания или подобные заклинаниям способности, используемые существами с 4 или меньше HD, наносят лишь половину повреждения. Таким образом, заклинание, наложенное магом 4-го уровня, даже пройдя сквозь магическую устойчивость твари, все равно нанесет только половинный урон. Заклинания, эффективность которых уменьшается при успешном спасброске наполовину, все равно будут наносить повреждения, даже когда их накладывают существа с 4 или меньше HD.

Существует поверье, что Порождения Кошмара были созданы при помощи оскверняющей магии, и известно, что все их заклинательные способности похожи по воздействию на оскверняющую магию. Благодаря уникальной адаптации жизневысасывающих эффектов оскверняющей магии, Порождения Кошмара обрели способность высасывать жизнь из своих жертв. Вместо того, что использовать в данном раунде нормальную атаку, Порождение Кошмара может высасывать жизненную энергию из жертвы, отчего та теряет один уровень опыта. Когда Порождения Кошмара предпринимает такую атаку, оно получает столько hp, сколько было утрачено жертвой. Порождения Кошмара могут пользоваться своей высасывающей энергию способностью только трижды в день.

Порождения Кошмара также способны к магическим и психическим атакам. Каждый раунд Порождения кошмара может атаковать обычным способом, и применять либо одно из заклинаний, либо одну из психических сил. Существо способно применять следующие заклинания, дважды в день, по одному за раунд: «огненный шар», «молния», «цепочка молний», «развеять магию», «стена огня», «воспламеняющее облако», «туман смерти» и «облако-убийца». Порождение Кошмара иммунно к воздействию своих собственных заклинаний и накладывает их, как если бы обладало 10-ым уровнем опыта. Все заклинания Порождения Кошмара считаются применением оскверняющей магии.

Порождения Кошмара также очень мощные психоники, способные на деяния, обычно доступные лишь самым старым и опытным психоницистам Атаса. Как указывалось выше, Порождение Кошмара может использовать одну из своих психических сил каждый раунд, в котором не

использует заклинаний. Также Порождение Кошмара обладает мощными псионическими защитами, все из которых считаются постоянно «включенными». Таким образом, любая псионическая атака на Порождение Кошмара должна будет преодолеть самую эффективную против нее защиту. Однако защиты все равно зависят от наличия достаточного количества PSP для их подпитки.

Порождение Кошмара часто предпринимает самую простую и жестокую форму атаки против противника. Из доступных ему псионических сил, оно часто предпочитает задействовать психокинетическую дисциплину, за то, что она позволяет разрушать не только оружие, но и очутившиеся на пути твари дома. Также она часто будет пользоваться и дисциплиной психопортации. Посвящение «телепорт» позволяет существу мгновенно появляется пред его врагами, и исчезать, если оно почует угрозу. Оно задействует науку «вызвать слоевое существо», чтобы вызвать помощников для еще большего разрушения. Когда у него достаточно PSP, оно сначала вызовет существ из внешних слоев, а затем, по мере необходимости, из прочих слоев.

Еще одна уникальная псионическая способность Порождения Кошмара, это его атака «кошмаром». Благодаря этой способности, Порождение Кошмара может проникнуть в сны своих жертв и охотиться на их подсознательные мысли. Эта способность используется двумя совершенно разными способами. Первый применяется против будущих жертв, тех, за кем тварь либо крадется, либо намеревается напасть. Тварь использует эту способность, когда жертвы спят. Все намеченные жертвы должны сделать спасбросок от заклинаний (штраф -2), в противном случае они подвергнутся необычайно ужасным кошмарам (в которых за жертвой крадется, на жертву бросается, жертву убивает Порождение Кошмара). Эти сны такие яркие, что не дают жертве отдохнуть как следует. Само собой, что после такого жертва не восстанавливает утраченные hp и страдает от усталости. Усталые жертвы получают -1 ко всем броскам, а их скорость перемещения понижается, как если бы они были «умеренно нагружены». Эти штрафы действуют три дня, либо пока на жертву не наложат заклинание «исцеления».

Второй способ, которым Порождение Кошмара использует свою атаку «кошмаром», это в бою. При использовании в бою, эта способность считается обычной псионической способностью, т.е. может использоваться в том же раунде, что и рукопашные атаки твари. Когда эта способность используется, все существа в радиусе 50 футов от Порождения Кошмара должны сделать спасбросок от заклинания при -2. Кто сделал – тех не затронуло. Остальные все почувствуют, когда в следующий раз лягут спать. Во сне они увидят то же самое, что и жертвы первого способа, т.е. за ними крадутся, на них бросаются, их убивают Порождения Кошмара. Эффекты такого сна те же, что и в первом случае. Они будут такой же продолжительности (три дня) или пока не наложат заклинание «исцеления». Как бы Порождение Кошмара не использовало свою «атаку кошмаром», она будет стоить 50 PSP и требовать псионической проверки для применения.

Ареал/общество: Порождений Кошмара можно повстречать практически в любой местности Атаса. К счастью этих существ всего несколько. Некоторые историки полагают, что некогда по миру бродили сотни этих тварей. Ныне же считается, что осталось всего полдюжины.

Порождения Кошмара долгое время проводят в своих логовах (до одного года). После чего они начинают бродить по пустыне, пока не найдут подходящее место, в котором можно устроить новое логово. Когда Порождение Кошмара поселяется в новом логове, то чаще всего оно будет устроено возле древних руин былой цивилизации, некогда обитавшей на Атасе. Не важно, где они устраивают свои логова, Порождения Кошмара всегда делают это в неизменной манере. Все логова тварей хорошо защищены и укреплены. Порождение Кошмара всегда выберет такое логово, которое трудно атаковать и с земли, и с воздуха.

Отдых Порождения Кошмара в его логове недолог, обычно не больше 6 часов подряд. Остальное время они проводят, бродя по окрестностям и кормясь. Обычно, эти твари переключаются с отдыха на охоту по 6 часовым периодам. Подобная циклическая активность продолжается днями, а иногда и неделями. (Единственно, когда тварь меняет этот цикл, это когда она готовится к бою.) Отдыхая в логове, Порождение Кошмара часто использует уникальный вариант психического

посвящения «чувство опасности». Эта способность функционирует, как описано в «Полном Справочнике Псионики», за исключением того, что ее радиус простирается на все логово, и стоимость составляет всего 5 PSP в час (вместо обычных 3 за ход).

Когда Порождение Кошмара бродит в окрестностях своего логова, главная цель, которую оно при этом преследует, это прокормиться. Эти существа едят практически все, и животных, и растения. Погибали целые стада эрдлу и канков, когда они встречались с голодным Порождением Кошмара.

Но есть существа, на которых Порождение Кошмара не станет нападать, даже когда оно ищет пищу. Не будут они нападать, к примеру, на дракенов или меганожек, и даже и пытаться не будут противостоять Дракону.

Экология: Как указывалось выше, Порождения Кошмара едят почти все виды пищи, доступной на Атасе. Однако сами они не пригодны в качестве источников пищи, поскольку их тела стремительно разлагаются после смерти. Считается, что так происходит оттого, что когда они умирают, магия, поддерживавшая их жизнь, исчезает, вызывая невероятную скорость разложения. Однако рога, когти и зубы Порождения Кошмара служат великолепным оружием, и обычно используются как наконечники стрел, кинжалы и (иногда) дротики. Также рога Порождения Кошмара можно растолочь и смешать с водой, чтобы получилась паста. При приеме внутрь такая паста действует подобно экстрасенсянке, хотя и не столь эффективно. Тому, кто ее употребил, паста дарует 30 дополнительных PSP и два диких таланта. Ее воздействие длится 5 раундов.

Растения, хищные

Растения, хищные (Plant, Carnivorous)

SPECIES:	Ароматный убийца	Хлещущие побеги	Ядовитик	Опутывающие лианы
CLIMATE/TERRAIN:	Лес/Джунгли	Джунгли	Лес	Джунгли
FREQUENCY:	Редкий	Редкий	Редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной	Дневной	Дневной	Дневной
DIET:	Хищник	Хищник	Хищник	Хищник
INTELLIGENCE:	Нет (0)	Нет (0)	Нет (0)	Нет (0)
TREASURE:	Нет	Нет	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1	1	1
ARMOR CLASS:	9	См. ниже	8	5
MOVEMENT:	Нет	Нет	Нет	Нет
HIT DICE:	9	3 или больше (см. ниже)	10 (см. ниже)	1 5 (см. ниже)
THAC0:	11	15 или меньше	Нет (см. ниже)	19,17 или 15
NO. OF ATTACKS:	1	1	1	1
DAMAGE/ATTACK:	1d6	1d6	1d6	1d10
SPECIAL ATTACKS:	Паралич	Сосет кровь	Яд	Опутывает
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже	Нет	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет	Нет
SIZE:	H (область 45')	M H (3' 15')	S (область 2')	H (длина 25')
MORALE:	Нет	Нет	Нет	Нет
LEVEL/XP VALUE:	2,000	3-4 HD: 175. 5-6 HD: 420. 7-8 HD: 975. 9-10 HD: 2,000	2,000	650

Ароматный убийца

Ароматный убийца (Blossomkiller) – довольно уникальное растение, встречающееся на Атасе повсюду, где есть растительность. Растение выделяется многим, включая стебель, корни, усики и цветы.

Единственный ароматный убийца занимает область с радиусом до 45 футов. Корни и лозы этого растения протянуты по всей этой области, между, в и вокруг любого окрестного растения. Стебель ароматного убийцы размером с большой древесный ствол, но он растет лежа ничком на земле, где он распространяется во всех направлениях.

Корни растения, оплетающие все в радиусе 45 футов, действуют подобно ловушке-растяжке. Усики ответвляются от корней, поджидая ничего не подозревающую жертву. Толщиной усики от двух до трех дюймов, длиной от пяти до десяти футов, цвета – зеленого. На каждые пять-десять футов приходится группа из четырех усиков, вырастающих из корней ароматного убийцы. Цветы ароматного убийцы большие и ярко-желтые, с темно-зелеными черенками и листьями. В области, занятой ароматным убийцей, может быть любое количество цветов, чаще всего от шести до девяти, поровну распределенных по всей территории. Тычинки цветка ароматного убийцы весьма похожи на подушечку с булавками, и тому есть причина – именно из тычинок это растение выстреливает шипы, ранящие его мишени.

Когда жертва наступает на какой-либо корень растения, цветы выстреливают во все стороны ливень шипов, полностью накрывая площадь, занятую растением. Шипы несут естественный парализующий яд, и любое существо, в которое они попадут, должно сделать спасбросок от паралича. Те, кому повезло, получат 1d6 повреждений, но иных эффектов не последует. Те, кто провалит спасбросок, получат 1d6 повреждений и будут парализованы на 2 хода (20 минут). Когда жертва парализована, усики ароматного убийцы придвигаются и начинают обвиваться вокруг жертвы.

У ароматного убийцы по 1 HD на каждые 10 футов занимаемой площади, до максимума в 9 HD. У каждого цветка только 3 hp, а у корней – по восемь hp у каждого. Корни, усики и цветы ароматного убийцы особо прочными не назовешь – срубить их легко (AC 9).

Хлещущие побеги

Хлещущие побеги (Dew fronds) можно обнаружить в любых джунглях Атаса, где они легко смешиваются с тропическим окружением и листвой. Молодые побеги достигают в длину трех-пяти футов и бывают желтовато-рыжего цвета. Побеги этого растения обычно встречаются группами по четыре, все растущие из единого стебля. Молодое растение имеет радиус примерно 4 фута и от трех до четырех футов в высоту. При наличии пищи, хлещущие побеги растут с устрашающей скоростью.

Хлещущий побег питается кровью своих жертв. Чем больше крови он получит, тем больше вырастет, вскоре достигая высоты 15 футов и радиуса 20 футов. Питается он с помощью своих острых, зазубренных побегов. Когда существо проходит мимо одного из этих растений, оно хлещет своими ветвями, нанося существу порезы. Для жертвы это выглядит, как будто бы ветка просто качнулась, как при порыве ветра или что-то вроде того. Когда хлещущий побег атакует, он наносит 1d6 повреждений. Когда оно наносит существу порез, колючки впиваются в кожу, благодаря чему побеги прилипают к ране. После чего побеги начинают высасывать из жертвы кровь, со скоростью 1 hp за два раунда, пока не высосет жертву досуха, либо та не освободится. Чтобы освободиться нужно три раунда. Можно и быстрее, но при этом жертва получит 1d6 повреждений.

У молодого хлещущего побега 1 HD и AC 10. За каждые 10 hp повреждений, причиненные жертве, хлещущий побег получает 1 HD и улучшает AC на 1 (до минимального AC 0). Также, с каждым полученным HD, хлещущий побег вырастает в высоту на один фут. Таким образом, причинив 10 hp повреждений, хлещущий побег будет с 2 HD, AC 9 и высотой четыре фута. Причинив же 30 повреждений, у него будет 4 HD и AC 7. Обратите внимание, что дополнительные повреждения, причиняемые при быстром освобождении от хлещущего побега, НЕ считаются при росте растения.

Ядовитик

Ядовитик (Poisonweed) встречается в лесных зонах Атаса. Вдоль корней этого растения растут большие, прекрасные цветы с ярко-оранжевыми лепестками и светло-зелеными листьями. Цветы ядовитика бывают от четырех до шести дюймов диаметром, и не заметить их очень сложно. Один ядовитик несет до 30 цветов, разбросанных в круге радиусом до 20 футов.

Эти цветы обычно тянутся к тропкам и дорожкам, которыми в лесу обычно ходят животные и путешественники человеческого размера. В центре цветка находится ядовитый мешочек, наполненный ядовитой пылью. Когда жертва дотрагивается или слегка задевает один из этих цветов, в воздух выбрасывается большое облако яда, поражая всех в радиусе 15 футов от растения. Каждое существо внутри зоны поражения должно сделать спасбросок от яда или быстро заснуть, получив при этом 1d6 повреждений. Те, кто останется в сознании, тоже получат повреждение. Когда жертва уснет, ее покроет пыль, вдыхая которую, жертва продолжит

оставаться без сознания. Пока жертва спит, корни ядовитика быстро растут вокруг нее и на ней, пока полностью ее не опутают. Ядовитику требуется 3 хода, чтобы полностью опутать жертву. После чего корни ядовитика выделяют разъедающий энзим, который медленно будет растворять плоть жертвы, в конце-концов, убив ее. Эти разъедающие энзимы наносят 1d10 повреждений в раунд.

Убить ядовитик не так-то просто, поскольку каждый раз, когда по нему попадаешь, он выбрасывает очередное облако ядовитой пыли. Каждый цветок конкретно взятого растения может выбросить два облака пыли, прежде чем его мешочек опустеет. Это значит, что среднее растение может выбросить до 60 ядовитых облаков, прежде чем иссякнет. С каждым выброшенным облаком, все существа в зоне поражения должны делать спасбросок от яда, чтобы не упасть без сознания.

У каждого цветка ядовитика только 2 hp, но у самого растения 10 HD. Ядовитик иммунен к атакам холодом, но получает двойное повреждение от атак огнем. Когда растение умирает, оно перед смертью выбрасывает максимально возможное число облаков. Единственный известный способ безопасно убить ядовитика – воспользоваться оскверняющей магией. Когда жизненная сила растения высасывается, оно не может выбрасывать ядовитые облака и, как и все растения в зоне осквернения, моментально погибает.

Опутывающие лианы

Опутывающие лианы (Strangling vines), длиной, где-то футов 25, обычно протянуты между тремя-четырьмя деревьями, чаще всего пересекая тропинки и стежки в лесу. У лиан примерно 10 листьев на каждые пять футов длины, скрывающих острые шипы. Стебель опутывающей лианы коричневато-зеленого цвета, а листья яркого, как мох, насыщенно-зеленого цвета.

Опутывающая лиана обычно свисает между деревьями, поджидая проходящую мимо жертву. Стоит подходящей добыче очутиться под лианой, та неожиданно упадет и обернется вокруг шеи добычи, опутывая ее. Затем она попытается оторвать жертву от землю, душа ее, пока не умрет.

Из-за того, что опутывающая лиана выглядит вполне естественно в своем окружении, атакованные ею существа получают штраф -1 к броскам ошеломления.

Когда опутывающая лиана атакует, первый удар причиняет благодаря длинным шипам 1d10 повреждений. Каждый раунд после этого, когда растение пытается опутать жертву, ее добыча получает 1d6 повреждений. Вырваться из объятий лианы не так-то просто, требуется проверка Силы со штрафом -5. У каждой жертвы будет лишь одна попытка…

Птерран

CLIMATE/TERRAIN:	Forest
FREQUENCY:	Common
ORGANIZATION:	Clan
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Omnivore
INTELLIGENCE:	Very (11-12)
TREASURE:	J (C)
ALIGNMENT:	Neutral
NO. APPEARING:	1-10
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	1 2
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	3 or 1
DAMAGE/ATTACK:	1-4/1-4/1-6 or (by weapon)
SPECIAL ATTACKS:	Psionics
SPECIAL DEFENSES:	Nil
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	M (6’ tall)
MORALE:	Steady (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	Warrior: 175 Druid: 420 Psionicist: 270

PSIONICS SUMMARY:

Level Dis/Sci/Dev Attack/Defense Score PSPs

3 2 / 2 / 7 EW, II/ M-, TS 12 7 0

Clairsentience - Sciences: aura sight; Devotions: danger sense, know direction.

Telepathy - Sciences: mindlink; Devotions: ego whip, id insinuation, mind blank, thought shield, ESP, life detection, contact.

Птерраны - это раса человекообразных ящеров, которые обитают в Дальнеземье возле Звенящих Гор. Хотя большинство из них никогда не бывают на этой стороне гор, некоторые маленькие племена птерранов поселились на восточной стороне гор и живут в лесах и джунглях около Лесного Хребта, возле скалистых пустошей, которые окружают пустыни Ахаса.

Птерраны больше похожи на птеродактилей, чем на ящериц, возможно, они родственники птерраксов, летающих существ, встречающихся в скалистых пустошах Ахаса. Птерраны достигают примерно шести футов в высоту, у них светло-коричневая чешуйчатая шкура, две руки, две ноги, а также короткий, подобный хвосту придаток и два округленных обрубка (stub) на спине, которые намекают на их родство с птеродактилям. Характерные черты птерраксов - вытянутая морда, большие, почти выпученные глаза. В пасти птеррана множество зубов, которыми он рвет свою пищу на части.

Руки птерранов заканчиваются ладонями с когтистыми пальцам, пригодными и для охоты и для сражений. Нет никаких заметных особенностей, по которым в обычных обстоятельствах можно отличать самцов от самок. Язык птерранов состоит из смеси звуков, издаваемых голосом

(шипения, треска и рычания) и щелчков и стуков когтей. Для людей и полулюдей практически невозможно научиться языку птерранов, потому что человеческий голос не способен воспроизводить необходимые звуки. Людям и полулюдям также трудно переводить с языка птерранов, что выражается штрафом -5 к навыкам языка для любого персонажа, который попытается понять речь этих существ.

Сражение: Птерраны от рождения недоверчивы к гуманоидам, а особенно к людям и полуросликам. Поэтому конфликты между этими расами часто заканчиваются дракой, при этом птерраны более чем способны постоять за себя. Чешуя птерранов имеет покровительственную окраску, и хорошо маскирует их в лесах, в которых они живут. Когда птерраны пытаются напасть на кого-нибудь внезапно в своих лесах, их противники получают штраф -1 к броскам ошеломления.

Из за своей чешуи птерраны кажутся очень крепкими, как будто они носят доспехи. Все птерраны могут атаковать до трех раз за раунд – двумя когтями и зубами. Удар каждого когтя наносит 1d4 повреждений, в то время как укус - 1d6. Многие воины носят традиционное птерранское оружие, которым часто пользуются в боевых столкновениях.

Есть два вида оружия, изготавливаемых птерранами. Первый вид – это, в сущности, длинный деревянный меч, вырезанный из молодой древесины твердого дерева, и обработанный смесью древесного сока и кровипсихонечисти. Такая обработка придает клинку необычайную твердость, сравнимую с твердостью стали. Такие мечи, называемые «слодак» наносят 1d8 повреждений.

Другой вид оружия называется «танак». Он похож на пилу. Его делают из двух соединенных вместе планок из твердой древесины, между которыми вставляют зубы птерракса. Орудуют танаком так же как и топором – им рубят противника. При попадании зубцы танака разрывают плоть жертвы. Успешный удар танаком наносит 2d6 повреждений существам любого размера.

Зубы танака часто обмазывают сильным ослабляющим ядом. Тот, кто поражен отравленным зубом, должен сделать спасбросок против яда (со штрафом -2) и в случае неудачи уменьшить на 1 свою Силу и Телосложение. Каждый последующий день отравленный персонаж должен уменьшать Силу и Телосложение еще на 1 пункт, до тех пор пока они не достигнут нуля, и тогда он умирает. Действие яда можно остановить «нейтрализацией яда» или заклинанием лечения. Другие противоядия неизвестны.

Птерраны часто нападают с воздуха, верхом на птерраксах, летающих существах, похожих на птеродактилей. Верховые птерраны используют оружие и дальнего, и ближнего боя, но предпочитают дистанционные атаки с воздуха. Большинство верховых птерранов вооружены копьями, наносящими 1d6 повреждений. Птерраны часто мажут наконечники копий тем же ядом, что и танаки.

Некоторые члены племени – псионицисты. Хотя все птерраксы наделены дикими талантами, некоторые обладают всеми силами класса псионициста. Как и многие другие существа Ахаса, птерраны выработали псионические защиты, которые считаются всегда активированными. Птерран, подвергшийся псионической атаке, может использовать свои защиты, пока у него есть достаточно PSP для их поддержания, что бы он в этот момент не делал.

Обитание/Общество: Племена птерранов насчитывают от 10-12 членов в маленьких племенах до сотен членов в больших. Деревни птерранов располагаются в глубине джунглей Лесного Хребта. Деревня птерранов состоит из маленьких семейных хижин(dwellings) расположенных вблизи или вокруг центра деревни, который служит местом для ритуалов. Общество птерранов во многом основывается на ритуалах и праздниках. Каждое племя отмечает несколько праздников в году, и каждый из них - выражение благодарности окружающему их миру. Птерраны верят, что они произошли из самой земли, и что Ахас - их Мать-Земля. Каждый праздник укрепляет их веру. Как и следовало ожидать, все жрецы птерранов - друиды.

Каждое племя птерранов обычно состоит из нескольких семей. У каждой семьи своя хижина, отмеченная символом и цветом этой семьи. В редких случаях несколько семей делят хижину,

обычно когда члены разных семей сочетались браком. Типичное жилище состоит из нескольких маленьких комнат, размер каждой из которых таков, что два птеррана могут спать в ней. В жилище также есть центральная комната, соединяющая все остальные комнаты. Таким образом, подобно тому, как хижины деревни окружают ритуальную площадь, так и комнаты жилища расположены вокруг центральной семейной залы. В семье птерранов обычно от четырех до восьми членов – двое родителей и от четырех до шести детей. Птерраны всегда приносят своих детенышей парами, и в большинстве семей четное число членов.

Племя птерранов возглавляет триумвират, состоящий из старейших представителей каждого Жизненного Пути. Триумвират ответственен за большинство решений племени, хотя он советуется со всем племенем, прежде чем что-то будет сделано. Обычно триумвират решает, когда деревне передвинутся на новое место, когда и куда посылать группы дозорных, следует ли племени иметь дело с другими народами Ахаса, и.т.д.

Пути Жизни Птерранов

Когда молодой птерран достигает 15 лет, онт должен выбрать то что называют Путь Жизни. Путь Жизни – это стезя, по которой птерран идет всю свою жизнь. В птерранском обществе есть три Пути Жизни: Воин, Друид и Псионицист.

Воины

Большинство птерранов (65%) выбирают Путь Воина. Птерраны, которые выбирают эту стезю, становятся воинами и защитниками племени. Воины также ответственны за подготовку новой стоянки для деревни, когда племя передвигается с места на место. Птерранских воинов учат многим способам сражения, включая использование их природного оружия, традиционного оружия и оружия их врагов. Воины также сами делают оружие для племени, они изготовляют и слодаки и танаки, и ответственны за создание уникального яда, которым намазывают это оружие.

Птерран, выбравший Путь Воина, пред тем как он будет объявлен воином племени, должен пройти испытание способностей. Это испытание требует, чтобы он (или она) поймал и приручил птерракса. Поймать птерракса нелегко, и чтобы сделать это нужно много месяцев (а иногда и лет) тренироваться и учиться.

Сперва будущий воин должен найти гнездо птерраксов. Затем, он должен следить за гнездом и определить, какой из птерраксов пригоден, чтобы стать верховым животным. После того как птеррaкс выбран, будущий воин должен взобраться в гнездо, и физически поймать птерракса. Обычно пойманный птеррaкс пытается вырваться, и это становится первой проверкой для воина – может ли он удержать птерракса и заставить его приземлиться. После того как птеррaкс пойман, его необходимо обучить. Это занимает от трех до шести недель, после чего птерран должен показать свое мастерство наездника перед своими ровесниками и триумвиратом племени (см. выше).

Друиды

Небольшая часть птерранов (25%) идут по Пути Друида. Они становятся жрецами племени, в обязанности которых входит укрепление веры соплеменников и лечение раненых воинов. Друиды птерранов обладают всеми способностями класса друида, включая сотворение заклинаний. Как всем ахасским друидам, им доступны (have major access) заклинания Сферы Космоса и одной их других Сфер (соответствующей их хранимой земле). Обычно, хранимая земля птерранского друида – это часть леса, окружающая его деревню. Как и воин, друид народа птерранов должен пройти испытание, прежде чем его назовут друидом племени. Будущий друид должен прожить шесть месяцев в лесу один, не имея никаких инструментов, кроме тех, которые он сделает сам. Все шесть месяцев друид не должен разговаривать ни с кем из племени. В конце этого срока друид возвращается в племя, и старшие друиды и триумвират племени вопрошает его о том, что он пережил за это время.

Психицисты

Совсем малая часть племени птерранов (10%) следует по Пути Психициста. Из-за необыкновенного происхождения психических сил большая часть племени относится к психицистам с подозрением и недоверием. Тем не менее, психицисты - важная часть племени. Когда кто-нибудь из других народов Ахаса вступает в контакт с птерранами, в обязанности психицистов входит вести переговоры.

Как воины и друиды, психицисты подвергаются испытанию, прежде чем они становятся психицистами племени. Будущий психицист должен прочесть мысли старейших психицистов и передать их Триумвирату племени телепатически. Это означает, что у каждого птерранского психициста среди его психических сил есть телепатия.

Экология: Птерраны всеядны – они едят и мясо и растения. Поскольку птерраны живут главным образом в лесах и джунглях, и их рацион состоит в основном из дичи. Отряды охотников каждый день проводят много часов в поисках пищи для племени. Мясо кирре и психонечисти - излюбленная еда птерранов. Когда охотники отправляются в скалистые пустоши, они, случается, могут поймать молотилу (flailer), который также считается деликатесом.

Птерракс

CLIMATE/TERRAIN:	Скалистые пустоши
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	Fl 12 (B)
HIT DICE:	5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACK:	1-8/1-8/2-12
SPECIAL ATTACKS:	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (10' в длину)
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	420

PSIONICS SUMMARY:

Level Dis/Sci/Dev Attack/Defense Score PSPs

5 2 / 3 / 8 PsC, II/IF, TW, MB13 100

Psychometabolism. *Sciences*: complete healing, animal affinity; *Devotions*: biofeedback, flesh armor, lend health.

Telepathy. *Sciences*: mindlink, tower of iron will; *Devotions*: psychic crush, intellect fortress, mental barrier, id insinuation, conceal thoughts, empathy, life detection.

Птерраксы - это большие летающие существа, похожие на птеродактилей. Они водятся на равнинах и скалистых пустошах Ахаса. Они также встречаются на склонах Лесного Хребта Звенящих гор. Живущие тамптерраны используют их как крылатых верховых животных.

Птерраксы обычно достигают 6 футов в длину. У птерраксов стройные тела и два больших крыла, которые позволяют им быстро летать и резко маневрировать.

У птерраксов две пары конечностей (ноги и руки), каждая из которых заканчивается острыми когтями. Головы птерраксов похожи на головы птерранов, что наводит на мысли о некотором родстве этих двух видов. У птерраксов длинные острые зубы, из которых птерраны делают танак – оружие, широко используемое различными племенами птерраксов, которые переселились из Дальнеземья в скалистые пустоши Ахаса

Сражение: Птерраксы вступают в сражение, когда ищут пищу, или когда защищают себя или свою стаю, или когда птерраны используют их как верховых животных. Когда птеррaкс все же вступает в бой, он довольно опасный противник. Птеррaкс способен атаковать три раза в раунд, когтем/когтем/укусом

Каждый коготь наносит 1d8 повреждений, а укус -- 2d6 повреждений. Когда птерракс нападает на стоящего на земле противника, они часто сперва пикируют, совершают свою атаку, а затем снова взмывают в воздух, где они уже не доступны для рукопашных атак. Примечание: если Хозяин Подземелья использует опциональные правила индивидуальной инициативы, то персонаж может провести рукопашную атаку против пикирующего птеррakса, только если его инициатива отличается от инициативы птеррakса не больше чем на 2 (в большую или меньшую сторону).

Как и многие другие существа на Ахасе, птераксы в своем большинстве обладают психическими способностями. За раунд птерракс может использовать одну из своих психических сил вместо своей естественной атаки. Опять же, как и другие ахасские существа, птерракс обладает и природными психическими защитами, которые всегда считаются включенными. Даже атакуя зубами и когтями, птерракс может пользоваться своими защитами до тех пор, пока у него есть достаточно PSP для их подпитки.

Ареал/общество: Чаще всего птераксы встречаются в скалистых пустошах Ахаса. Они устраивают гнезда в трещинах и расщелинах скал. Птераксы ведут в основном одиночный образ жизни, но иногда собираются в стаи, размером до шести существ. Они строят свои гнезда из сухих веток и палок, которые находят в окрестных лесах и оазисах, разбросанных посреди пустыни. Птераксы спариваются в сезон Нисходящего Солнца (у Славичека почему то fall season – ему в TSR видать зря зарплату платили – прим. Zkir). Самка откладывает обычно три или четыре яйца, и высиживает их три месяца. За вылупившимися птенцами самка ухаживает еще два месяца, прежде чем они начинают самостоятельную жизнь. Когда их самки сидят на яйцах, птераксы очень агрессивно охраняют свои гнезда, нападут и на любого, кто приблизится к ним.

Как указано выше, птерраны часто используют птераксов как летающих верховых животных. Двухлетний птерракс уже достаточно силен, чтобы нести на себе всадника. Для птерранов поимка и воспитание верхового птеррakса является частью одного из важных ритуалов Пути Жизни.

Яйца птераксов – ценный источник пищи, одного такого яйца вполне достаточно для человека на два дня (если у него есть достаточное количество воды). Птерраны используют зубы птераксов для изготовления танака -- оружия, которое носят многие воины этого народа. Кроме того, из шкур птераксов птерраны иногда делают барабаны, на которых играют во многих ритуалах и ежегодных праздниках.

Древесная пчела

Древесная пчела (Pulp Bee)

CLIMATE/TERRAIN:	Равнины кустарника
FREQUENCY¬:	Редкий
ORGANIZATION:	Улей
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет (A)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 - 4
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	Fl 18 (B)
HIT DICE.	7
THACO:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-6
SPECIAL ATTACKS:	Паралич/яд
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (длина 2')
MORALE:	Средний (8 - 10)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Древесные пчелы – это большие насекомые, обитающие на равнинах, обрамляющих пустыни Атаса. "Древесными" они назваются потому что они вырабатывают вязкую массу, которая, застывая, превращается в материал текстурой и консистенцией напоминающий древесину.

Древесные пчелы обычно двух футов длиной, с четырьмя ножками, и острым хвостовым жалом. Благодаря двум парам крылышек футовой длины на спине, древесные пчелы могут летать. Подобно многим насекомым, древесные пчелы от природы способны цепляться за вертикальные поверхности (стены, скалы и т.д.). Хитиновое тело пчелы черного цвета, делится на сегменты. Грудь и конечности древесной пчелы ярко-красного цвета, благодаря чему опознать это существо довольно просто.

Сражение: древесные пчелы атакуют любого, кто угрожает их ульям, где находится королева и яйца. Когда ей угрожают, пчела атакует жалом, сквозь которое может впрыснуть своей жертве парализующий яд. Жало само по себе наносит 1d6 повреждений, но ужаленные еще должны сделать спасбросок от яда, чтобы не получить дополнительно 4-24 (4d6) повреждений. Существо, провалившее спасбросок от яда, должно еще сделать спасбросок от паралича, иначе его парализует через 2-24 раунда. Этот паралич продлится 2-12 часов, после чего жертва все еще будет очень слаба следующие 10-12 часов (-2 к Силе).

Ареал/общество: Подобно большинству насекомых, древесные пчелы собираются в рои. Домом древесным пчелам служат равнины, окружающие пустыни Атаса. Гнезда пчел делаются из выделяемого ими вещества. Это вязкая, тестообразная масса, затвердевающая почти до состояния древесины. Пчелы делают из этого материала свои гнезда. Такие гнезда обеспечивают очень хорошую защиту от любого непрошеного гостя.

В самом улье существует три различных типа древесных пчел: солдаты/строители, сборщики пищи/медовые и королевы. Королевы откладывают и высиживают яйца, благодаря чему

появляются новые члены улья. Сборщики пищи/медовые отвечают за обеспечение едой улья. Они отправляются собирать еду с окрестных растений и цветов, возвращаясь с ней в гнездо. Вернувшись, они перетирают еду в кашицу, которую проглатывают. Эта кашица служит сырьем для медовых, выделяющих сладкую жидкость, которая, затвердев, становится главным источником пищи для улья. Солдаты/строители выполняют те же функции, что солдаты и рабочие в роях прочих насекомых. Они охраняют гнездо, пока королевские яйца созревают, и они же это гнездо и строят. Все члены улья выглядят идентично, хотя королева, в основном, гораздо крупнее прочих.

Помимо жизни в природе, древесные пчелы также разводятся некоторыми культурами Атаса ради строительных материалов. Известно, что племена как людей, так и эльфов выращивают древесных пчел, часто в городах или в поселках у оазисов.

Экология: Подобная древесине субстанция, вырабатываемая этими пчелами, ценится многими культурами в качестве строительного материала. Также, выделяемая медовыми пчелами сладкая жидкость очень вкусна и питательна. Одной кварты этой жидкости достаточно, чтобы обеспечить пищей взрослого человека в пустыне на два дня. Затвердев, она теряет часть питательности, но все равно, ее хватает взрослому на один день.

Пирин

Пирин (Приносящие мир) \Pyreen (Peace bringers)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY¬:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Супер-гений (19)
TREASURE:	V (x3)
ALIGNMENT:	Нейтрально-добрый
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0 (10)
MOVEMENT:	24
HIT DICE.	16 - 20
THACO:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием + 3(сила)
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания, см. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Заклинания, см. ниже
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	M (6' - 7')
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	14,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
13	4/7/16	EW,PB/Все	16	1D100+225

Ясночувствование – *Науки:* видение ауры; *Посвящения:* чувство опасности, чувство духа.

Психометаболизм – *Науки:* полное исцеление, укрощение энергии; *Посвящения:* поглощение болезни, сила хамелеона, химическая симуляция, разум выше тела.

Телепатия – *Науки:* башня железной воли, психический взрыв, связь разумов, изгнание; *Посвящения:* сокрыть мысли, эмпатия, проникновение в личность (не путать с проникновением в id – Дрого), крепость интеллекта, ментальный барьер, пустое сознание, психический посланец, щит мысли, истинный слух, контакт, эго кнут.

Метапсионика – *Науки:* психическая хирургия; *Посвящения:* усиление, насмешка, чувство психоники.

Пирины – это таинственные существа, скитающиеся по миру Атаса. Они могущественные психоницисты и очень могущественные друиды. Они путешествуют по Атасу, стремясь направить вещи в должное русло, хотя это занятие выглядит заведомо обреченным на провал. Немногие знают об их существовании, а еще меньше тех, кто хоть раз встречал их. Они – заклятые враги осквернителей, и, судя по их действиям, они склоняются к уничтожению королей-колдунов.

Пирины гуманоиды, хотя их не удается отнести к какой-либо из существующих гуманоидной или получеловеческой расе – они, скорее, обладают характеристиками их всех. У них широкие тела карликов, заостренные уши эльфов, глаза людей или великанов, и детские лица полуросликов. Почти никто не видел пиринов в их естественном облике – ведь благодаря друидическим

способностям они могут принимать облик любого животного. Приносящие мир также обладают обликом любой из рас, и обычно путешествуют, выглядя совсем как любой из тысяч безликих странников на дорогах.

Пирины говорят на всех языках людей и полулюдей. Кроме того, существует вероятность 65%, что они говорят на любом другом языке, употребляемом разумными существами Атаса.

Сражение: Пирины не любят сражений, но становятся подлинными разрушителями, если и впрямь решат драться. В добавок к своим внушительным психическим силам, все пирины – еще и друиды, минимум 16-го уровня. В качестве таковых, все они имеют охраняемые поместья, но эти территории огромны (например, весь Лесной Хребет или Звенящие Горы Запада). У них есть главный доступ к Сферам Космоса и всех Стихий. Пирины, в основном, 16-го уровня, хотя четверо из них – 17-го, четверо – 18-го, двое – 19-го, а их лидер, Алар Ч'Араноль, 20-го уровня.

Помимо психоники, заклинаний, прочих друидических сил, все пирины обладают несколькими волшебными предметами, среди которых обычно бывает волшебное металлическое оружие. Обычно это кинжал или нож, что-то, что легко укрыть. Оружие всегда высокозачарованное (+3 или лучше) и иногда обладает прочими особыми силами. Прочие волшебные предметы, излюбленные пиринами, включают кольца, *плащи защиты* и *наручи защиты.*

У пиринов природный иммунитет к вызываемой оскверняющей магией потере инициативы. Их связь с духами земли столь сильна, что им нет нужды молиться для обретения заклинаний, они попросту получают их каждое утро – автоматически.

Пирины очень редко вступают в бой на чьей-либо стороне, хотя они могут сделать и исключение, если речь идет об осквернителе. Вовсе не имеется в виду, что приносящие мир – трусы, просто, они считают, что, прожив тысячи лет, не следует рисковать жизнью, вступаясь за недолговечного человека. А вот разрушение земли – это в корне иное дело. Сражающийся с осквернителем отряд может неожиданно обнаружить, что на их стороне сражается стихиаль песка, или внезапно поднявшийся мощный ветер собьет осквернителя с ног, сорвав ему заклинание. Подобным отрядам помогал пирин, хотя они никогда его не увидят, и не найдут ни малейшего его следа.

Вероятность того, что пирин придет на помощь отряду полностью зависит от того, о какой битве идет речь. Если пирин заметит друида, защищающего свое поместье, или отряд, бьющийся с осквернителем, он может и снизойти до помощи. С другой стороны, если он наткнется на группу искателей приключений, просто дерущихся с существом, которое вознамерилось ими пообедать, пирин, скорее всего, пойдет по своим делам дальше. Такое на первый взгляд черствое отношение вызвано тысячелетним существованием пирина. Недолговечные люди или эльфы не стоят того, чтобы пирин рискнул своей великой миссией.

Кроме того, пирины хорошо знают мир. Если отряд прославлен и могуч, то с вероятностью 75% пирин о них знает. В этом случае величина помощи (или противодействия) оказываемой пирином полностью зависит от предыдущих деяний отряда. Если они, к примеру, известны победой над осквернителем, то у них есть неплохой шанс получить помощь от пирина, даже против какого-нибудь не шибко сильного монстра.

Ареал/общество: Пирины остаются одиночками, даже посреди города. Обычно у них есть какое-то задание, которое требуется выполнить, что-то связанное с восстановлением земли или победой над осквернителем (а самые главные осквернители, конечно же, короли-колдуны). Нынешняя миссия Алара Ч'Арноля (см. ниже) заключается в окончательном уничтожении Дракона Тира. И хотя Алар очень могуч, он знает, что Дракону он не ровня. Поэтому, он старается присмотреть за хорошими искателями приключений, чтобы те дожили до более высоких уровней, чем его собственный. Большую часть своего времени он проводит, помогая земле оправиться от визитов Дракона, помогая порабощенным людям и полулюдям, и делая все возможное, чтобы предотвратить дальнейшее разрушение земли. Это является его миссией вот уже тысячу лет, и

кажется, что конца ей еще не видно. Он знает, что его миссия практически невозможна, но он также знает, что терпенье и труд все перетрут.

У приносящих мир нет постоянного дома, хотя они могут осесть на одном месте лет так на 50-100. В основном, они путешественники, которые ищут, что они еще могут сделать для восстановления земли. Это включает помощь друидам в защите или восстановлении охраняемых поместий.

Знания пиринов о том, каков был Атас до разрушения его экологии, обширны. Они никогда не открывают это знание, даже ради спасения своей жизни. (Также они относятся к тем немногим существам, кто активно путешествует в Приграничье). Знание, которым они обладают, может быть разделено с заслуживающим того отрядом, но только в отношении современного состояния земли. Пирин никогда не будет говорить о земле, которая была раньше. Возможно, они единственные существа, которые могут знать, откуда и как появился Дракон, поскольку есть версия, что они даже старше самого Дракона!

Эти благородные создания всегда могут узнать друг друга, какой бы облик они ни принимали. Но очень редко они работают вместе, поскольку каждый обладает слегка иным видением того, что нужно сделать для восстановления прежнего состояния мира. Неизвестно, является ли их невероятно долгая жизнь расовой чертой или следствием их могущественных друидических сил. Не существует записей о пирине, умершем от старости. Когда-то их было намного больше.

Пирины способны обходиться без воды и пищи где угодно на Атасе, почти как и высокоуровневый друид в своем охраняемом поместье. Но они могут есть, и они едят, наслаждаясь изысканными винами и кушаньями.

Приносящие мир используют свои силы для помощи земле и людям на ней. Легенды рассказывают о человеке, который, умирая в пустыне от жажды, нашел бутылку свежей холодной воды. Большинство людей считает, что это «сказки эльфийской бабушки», но этому человеку на самом деле помог пирин. В основном, если пирин может помочь не открывая себя, и если он чувствует, что это принесет пользу земле, он поможет. Их любимый трюк – изменить форму в человека или полуэльфа, и приблизиться к отряду, выдав себя за низкоуровневого друида. Пирины весьма осторожны в том, чтобы никоим образом не выдать свое могущественное волшебство, даже умеряя при необходимости эффекты своих заклинаний. То есть, он может применить «создать воду», создав при этом только два или три галлона воды, вместо тех восьми-десяти, которые он обычно может создать. Пирин никогда не будет принимать слишком близко к сердцу дела какой-нибудь личности или группы искателей приключений – если им потребуется помощь больше, чем один раз за их жизнь, значит они не те искатели приключений, которых ищет пирин для помощи в своей великой Миссии.

Экология: Пирины – это атавизм. В качестве такового, у них нет настоящего места в экологии Атаса, хотя они, само собой, оказывают на нее воздействие. Искатель приключений, сражающийся с осквернителем, может быть не состоянии что-либо поделать с разрушением, причиненным осквернителем. Однако если он вернется на место битвы несколько месяцев спустя, он может обнаружить на этом месте траву и деревья, хотя это и невозможно. К несчастью, пирин может наложить заклинание «возрождения» раз в месяц. Это большая слабость в их битве за восстановление земли, и возможно, это та причина, по которой они помогают отрядам достигать высших уровней. Если им и впрямь доведется увидеть, как маг или жрец накладывает заклинание «возрождения», они, скорее всего, последуют за ним в облике животного на какое-то время. Они ищут, кому из тех, кто подобно им может восстанавливать землю, нужна помощь и защита. Несмотря на эту помощь, мир столь велик, а приносящие мир столь малочисленны, что любой человек может всю жизнь проискать приключения, но так и не встретить ни одного пирина.

Алар Ч'Араноль (Alar Ch'Aranol), лидер приносящих мир

Сила 18(50), Лов 19, Тело 17, Инт 20, Муд 23, Оба 19, AL нейтральный, Mv 12, AC 4, HD 20, HP 105, \#Att 1, повреждение оружием + 3, SA псионика, заклинания, SD псионика, заклинания, PSP 325.

Алар носит *наручи AC 2, кольцо защиты+2* и *кольцо регенерации*. Он вооружен *кинжалом +3, +5 vs пользующихся магией существ* и *посохом вызова стихиалей*, который может вызывать по одному малому стихиалю каждого типа раз в день. Эти стихиали всегда признают в Аларе друга и обращаются с ним, как они обращались бы со стихиалем-дворянином.

Его психические силы включают все из вышеперечисленных, а, кроме того, науку «телепортация» и посвящения «дверь между измерениями» и «путешествия во сне» из дисциплины психопортации. Также он может использовать метапсионическую науку «оценка».

Возможно, что Алар Ч'Арноль – старейшее живое существо на Атасе, единственное возможное исключение, это Дракон. Он невероятно мудр, и никогда ничего не сделает в открытую, прежде не изучив все возможности и ответвления. Он почти никогда не вступает в битву, вместо этого он предпочитает все делать чужими руками. Алар обучил многих друидов, всегда выдавая себя за другого странствующего друида.

Алар поклялся, что Дракон умрет. Даже для обладающего такой силой, как у него, это почти невыполнимое задание, поскольку Дракону он не ровня. Почти тысячу лет он помогал искателям приключений, пытаясь обрести могучих союзников в своем противостоянии ужасному бичу. Часто Алар бывал разочарован, и обрек на смерть несколько отрядов очень могущественных искателей приключений, послав их против Дракона. Он решил подождать, пока все не будет готово, хотя умервщление земли ранит его почти столь же сильно, сколь и саму землю. Алар сойдет со своего пути, чтобы помочь могущественной группе искателей приключений, но эта помощь часто будет проявляться в виде предупреждения (например, если Дракон приближается).

Хотя он считается лидером пиринов, Алар не отдает приказов и не ожидает преданности от прочих пиринов. Так происходит из-за воинствующей независимости пиринов. Алар понимает, что осквернителей необходимо остановить, но он также знает, что земля уже не может восстанавливаться самостоятельно. Он непрерывно ищет ответ на эту дилемму, и его помощь искателям приключений – это лишь капля того, что необходимо, чтобы остановить окончательное разрушение мира.

Расклинн

Расклинн (Rasclinn)

CLIMATE/TERRAIN:	Скалистые пустоши
FREQUENCY¬:	Редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Вегетарианец
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-12
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	36
HIT DICE.	4
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-4
SPECIAL ATTACKS:	Ярость
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к ядам, *башня железной воли*
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (3' в холке)
MORALE:	Средняя (8 - 10)
LEVEL/XP VALUE:	120
PSIONICS:	Особое

Расклинны – это маленькие собакоподобные существа, питающиеся почти всякой растительностью, произрастающей в скалистых пустошах Атаса. Они извлекают из растений остаточный металл, благодаря чему обладают почти металлической шкурой. На них алчно охотятся ради шкур, но убить их не так-то просто.

Расклинн – животное небольшое, в холке вырастает только до 3 футов и весит до 50 фунтов. Металлическая шкура придает ему серебристый цвет, хотя у щенков окрас обычно коричневый, белый или комбинация этих двух цветов.

У расклиннов нет своего языка, но они все-таки общаются с помощью лая и тявканья. Так предупреждают молодняк о необходимости бежать, или сообщают другим, если обнаружат пищу или воду.

Сражение: Расклинны сражаются только чтобы защитить свой молодняк и только если невозможно удрать. Вожак использует свою хитрость на всю катушку, а остальная стая, скорее всего, спрячется в зарослях паучьих или песчаных кактусов, буде таковые обнаружатся.

Загнанный в угол взрослый расклинн атакует своим укусом. Зубы у него особенно прочные, поэтому он получает премию +1 к своей атаке укусом. Эта премия не применяется, если противник носит металлические доспехи. Если молодой расклинн ранен, все взрослые приходят в ярость, получая премию +2 к броскам атаки и повреждения. Это длится пока молодой расклинн ранен, или находится под угрозой.

Благодаря своей диете расклинны иммунны ко всем ядам, извлекаемым из растений. Они также получают премию +4 к своим спасброскам от всех прочих ядов. Взрослые также непрерывно проецируют «башню железной воли», со значением силы 14. Это делает их почти иммунными к писонике.

Расклинны обладают очень острым слухом, и ошеломляются только при броске 2 или меньше на d10. Если стая расклиннов ошеломляет отряд, то стая удирает со всей возможной скоростью. В том, что касается стряхивания преследователя, они хитры как лисы. Металлические подушечки лап позволяют им бежать по местности и растениям, которые изорвали бы преследователю ноги.

У молодого расклинна 1 HD, THAC0 20, и его укус причиняет 1d3 повреждений.

Ареал/общество: Расклинн – животное семейное. Стая расклиннов всегда состоит из одного самца и до пяти самок. Если в стае больше шести особей, тогда лишние будут щенками. Щенки сражаются только для самозащиты, и обучены убегать при первом же тявке взрослого об опасности. Расклинны знают, что самец необходим стае, и именно самки первыми отстанут и вступят в бой. Самец будет биться, только если стая загнана в угол. В противном случае, все самки, кроме одной, отстанут, чтобы защищать стаю, пока остальные удирают. Загнать расклинна в угол – задача не из легких, поскольку их скорость и хитрость позволяют перегнать или перехитрить большинство врагов.

Самка расклинна каждую весну приносит 1d3 щенков. Большинство щенков будут самками (90%), поэтому редкого самца будут защищать даже ревностнее, чем самок. Когда щенки, в возрасте примерно одного года, достигают зрелости, большинство самок забирается в стаю, а самцы уходят, прихватив минимум одну самку. Если встретить двух расклиннов, это всегда будут молодые самец и самка. Встреченный одинокий расклинн обычно будет самцом, потерявшим свою подругу. Подобных существ можно приручить, только их сперва надо поймать.

Экология: Расклинн – это естественный враг почти всей растительной жизни. Они могут есть любой вид растительности, даже колючки кактусов будут для них восхитительным лакомством. Немногие животные охотятся на них, поскольку металлические шкуры делают их для большинства существ несъедобными. Это единственные известные существа, которые могут добывать остаточный металл из поедаемых растений. Единственные природные враги расклиннов – это люди и полулюди.

На них алчно охотятся ради шкур. Человек, искусный в производстве доспехов и дубильном деле может изготовить набор сыромятных доспехов из шкур двух взрослых расклиннов. У этих доспехов будет AC 4 (AC обычного сыромятного доспеха только 6), хотя и весить они будут около 20 фунтов.

Можно даже выплавить из шкуры настоящее железо, но вот необходимое кузнечное оборудование есть только у нескольких наиболее могущественных купеческих домов. Если же доступ к подобной кузне будет получен, то из одной шкурки можно выплавить железа весом до 5 монет (стоит 50 ср).

Лезвиекрыл

Лезвиекрыл (Razorwing)

CLIMATE/TERRAIN:	Море Ила, Внутриматериковые иловые бассейны
FREQUENCY¬:	Необычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2 - 4)
TREASURE:	Нейт
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2-8
ARMOR CLASS:	3/6
MOVEMENT:	3, Fl 30 (B), Планирует 24 (E)
HIT DICE:	4
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	2-8/2-8/1-4
SPECIAL ATTACKS:	Ошеломление, двойные повреждения при ураганной атаке
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (размах крыльев 8')
MORALE:	Средняя (9 - 10)
LEVEL/XP VALUE:	420

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defence	Score	PSP
1	2/1/3	-/M-	11	45

Телепатия – *Посвящения:* обнаружить жизнь, пустое сознание

Психокинез – *Науки:* полет – 3 PSP/раунд, MV 30 (B); *Посвящения:* контроль над звуком.

Лезвиекрылы прячутся под илом и взмывают из песка, чтобы поразить пролетающих над ними существ. Это свирепый хищник, и стаи лезвиекрылов сбивали существ гораздо крупнее себя.

Лезвиекрылы – это существа с маленьких телом, сланцево-серого цвета, слегка напоминающие птерраксов. По краю крыльев идут очень острые белые костяные лезвия.

Лезвиекрылы способны общаться с прочими представителями своего вида. Языка у них нет, но, когда поблизости есть добыча, они общаются при помощи «контроля над звуком».

Сражение: Лезвиекрылы лежат в засаде прямо под илом. Они очень мало весят, и с распростертыми крыльями могут фактически покоиться на поверхности ила прямо под ней. Почуяв добычу, они взметаются из ила и набирают высоту, чтобы рассечь добычу. Чтобы набрать большую скорость и провести молниеносную атаку, лезвиекрылы используют телекинетическую науку «полет». Внезапная атака лезвиекрыла приводит к тому, что его противники получают штраф -2 к броскам ошеломления.

Обычно лезвиекрыл летать не может, лезвия на крыльях делают их слишком жесткими, чтобы согнуться более, чем на несколько дюймов. Он может планировать, но для собственно полета применяет психическую силу «полет». Количество PSP у лезвиекрыла ограничено, и он не может

долго продолжать свой скоростной полет. Любимая форма атаки лезвиекрыла – взлететь позади существа, ударив его крыльями, если получится. Следующим раундом лезвиекрыл оказывается выше добычи и планирует вниз, чтобы атаковать. Также лезвиекрыл может парить в воздухе при помощи своей силы «полет», но на долго ее не хватает. Лезвиекрыл может использовать свою психическую силу «полет» только восемь раундов, после чего должен спланировать на ил и отдохнуть. Лезвиекрыл постарается планировать как можно дольше, растягивая время, которое он может провести в воздухе. Лезвиекрыл почти никогда не парит в рукопашной, поскольку он слишком уязвим, когда неподвижен. В полете АС лезвиекрыла 3, в парении и на земле – только 6.

Лезвиекрыл может атаковать укусом и обоими острыми краями своих крыльев. Однако, если существо не будет большим, как воздухоплаватель, лезвиекрыл сможет провести против жертвы только одну атаку крылом. Если первоначальная атака проводится с ошеломлением, лезвиекрыл наносит двойные повреждения крыльями. При ошеломлении он также использует укус, сосредоточившись на том, чтобы покалечить своего летающего противника. Каждое крыло наносит 2d4 повреждения, а укус – 1d4 повреждений.

Лезвиекрылы хорошо сражаются маленькими стаями, при любой возможности используя преимущество замешательства, вызываемого их численностью, чтобы спланировать и атаковать сзади. Действительно, стая лезвиекрылов может задавить противника, раз за разом пикируя в атаку. Только если больше половины стаи будет сбито, остальные улетят. Удирающий лезвиекрыл использует оставшиеся PSP, чтобы взлететь как можно выше, а затем будут милями планировать прочь. Крылья лезвиекрыла вполне позволяют ему планировать – лезвиекрыл может пролететь милю на каждые 200 футов высоты. Он всегда будут планировать по ветру, если только такое направление не приведет его к опасности. При планировании он обладает классом маневренности E.

Лезвиекрылы из одной стаи поочередно используют «обнаружить жизнь», предупреждая остальных о появлении добычи при помощи «контроля над звуком».

Ареал/общество: Лезвиекрылы живут и охотятся стаями. Они никогда не будут атаковать в одиночку. В стае есть вожак, обычно это самая крупная самка.

Лезвиекрылы – живородящие, роды происходят высоко в воздухе. Кто сразу же не выучится планировать – не выживает.

Экология: Лезвиекрылы встречаются почти исключительно в Море Ила. Есть сообщения о стаях, замеченных во внутренних иловых бассейнах. Наилюбимейшая пища лезвиекрылов – воздухоплаватели (floater). При помощи своей силы «обнаружить жизнь» лезвиекрыл даже в состоянии отличить воздухоплавателя от любого другого вида добыча.

Рух, атасийский

Рух, атасийский (Roc, Athasian)

CLIMATE/TERRAIN:	Горы
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	C
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-2
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	6, Fl 48 (D)
HIT DICE:	15
THACO:	5
NO. OF ATTACKS:	2 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	3 - 18/2 - 18 или 5 - 30
SPECIAL ATTACKS:	Ошеломление, хватает
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 50' + размах крыльев)
MORALE:	Стойкий (11 - 12)
LEVEL/XP VALUE:	9,000
PSIONICS:	Нет

Атасийский Рух – это огромная хищная птица, обитающая в теплых горных регионах. Известно, что может уносить в качестве еды больших существ (канков, иниксов и эрдлу).

Рух напоминает большого орла с оперением либо темно-коричневого, либо грязно-белого цвета. От клюва до хвостовых перьев в этой гигантской птице будет 50 футов, а ширина размаха крыльев – 100 футов.

Язык Руха очень ограничен – его хватает лишь, чтобы предупредить партнера об опасности или, что более вероятно, о наличии пищи.

Сражение: Рух пикирует на добычу, хватает ее мощными когтями и уносит в свое гнездо, чтобы сожрать на досуге. Повреждение составляет 3d6 каждой лапой. В большинстве случаев (90%) Рух уносит свою добычу, только если попал обеими лапами. Если по добыче попала только одна лапа, Рух обычно продолжает полет, разворачивается и пытается схватить еще раз. Как только добыча будет надежно схвачена, Рух улетает в свое логово. Если существо сопротивляется, Рух клюет его своим острым клювом, нанося 5d6 повреждений при каждом попадании.

Если пойман человек, гуманоид или получеловек, существует 60% вероятность, что обе руки жертвы будут прижаты к бокам, делая невозможным рукопашные атаки или наложение заклинаний, для которых требуются соматические компоненты. Рух выпустит добычу, если получит повреждения, равные четверти его hp. Рух может одновременно подхватить две цели, если они находятся не дальше 10 футов друг от друга.

Обычно Рух крейсирует на высоте 3,000 футов, высматривая потенциальную добычу своими острыми глазами. Когда цель обнаружена, Рух молча пикирует. Из-за этой тихой атаки его противники получают штраф -3 к броскам ошеломления.

Ареал/общество: Логово Руха – это просторное гнездо из деревьев, веток и тому подобного. Они населяют самые высокие области Звенящих Гор. Рухам не дано устраивать гнезда по соседству – редко когда расстояние между двумя гнездами меньше 50 миль. Существует 25% вероятность, что в гнезде будет 1d3+1 яиц. Эти яйца можно продать по 2d6x100 глиняка торговцам, специализирующимся на редких или экзотических товарах. Дрессировщик или потенциальный наездник Руха может заплатить вдвое больше. Как и следует ожидать, Рухи будут сражаться насмерть, защищая гнезда и их содержимое, получая при защите гнезда премию +1 к броскам атаки.

Сокровища Руха обычно раскиданы вокруг гнезда и под ним, поскольку для него самого сокровища бесполезны. Это то, что осталось от жертв. Если Рух приносил стадных животных, то среди этих сокровищ может оказаться купеческое добро, типа специй, ковров, духов и даже ювелирных изделий.

Экология: Как упоминалось выше, Рухи не устраивают гнезда по соседству. Подобная высокая концентрация хищников привела бы к полному опустошению местности. Рухи служат ограничителем численности крупных хищников.

Говорят, что перья Руха служат важным ингредиентом для «летающих крыльев» и «метел». Использование пера Руха в заклинании «полет» увеличивает длительность заклинания на 1d20 раундов. Следующий факт не столь широко известен – если маг пишет свиток с заклинанием «полет», то использование превосходного пера Руха позволит ему записать вдвое больше заклинаний тем же количеством чернил. (Убитый в бою Рух сохраняет не больше 1d20 превосходных перьев, ведь для записи заклинаний они должны быть неповрежденными и абсолютно чистыми.)

Временами Рухов приручают и используют для езды. Подробности приводятся в следующем разделе.

Как стать наездником Руха

Живых Рухов предпочитают ловить, выставив большое животное, вероятно эрдлу, в качестве приманки. Огромные сети скрывают от взора либо магией, либо засыпав песком. Когда Рух пикирует, чтобы схватить свою добычу, на него набрасываются сети, обычно при помощи баллисты, или, опять-таки, магии. Попавший в сети Рух сопротивляется, пока не поймет, что не может летать, тогда он сдается. В игровых целях значение Силы Руха считается 24, что дает ему 95% вероятности разорвать обычную сеть. Следовательно, сеть надо брать очень крепкую. Усиленная сеть, с веревками толщиной минимум 1 дюйм, понижает шансы Руха на успех до 60%. А лучше всего брать сеть целиком из нитей ча'транга, тогда у Руха будет только 40% вероятности вырваться на волю. Учитывая необходимое количество нитей, достать такую сеть очень трудно. Поскольку у Рухов очень хорошее зрение, сеть и ловчие должны быть полностью укрыты. Если только ловчие не прячутся при помощи магии или псионки, у Руха будет обычный бросок ошеломления. Если он не будет ошеломлен, то заметит, что что-то не так, и улетит искать другую добычу.

Второй вариант, высидеть и вырастить Руха, требует много времени и денег. Яйцо должно находиться в тепле и сухости. Инкубационный период для яйца Руха составляет три месяца, и только DM'у решать, насколько близко было яйцо к вылупливанию, когда его нашли. Вылупившийся птенец Руха будет 5 футов длиной, с кургузыми крыльями, размахом лишь 13 футов. Птенец на редкость прожорлив, и многие беспечные дрессировщики стали первой пищей своего птенца. Ему надо скармливать минимум четырех больших животных в день. Кажется, что больше всего им по вкусу эрдлу. Это продолжается год. В это время Руха должен кормить только один человек, и этот человек должен проводить по нескольку часов в день (обычно после

кормежки), разговаривая с птенцом, «привязывая» его к себе. После такого года, Рух готов к полету. И можно начинать обучение. Такие птенцы «привязываются» к своим дрессировщикам, никогда не позволяя никому на себе ездить, если нет дрессировщика. Только дрессировщик может контролировать птицу. Привязанный Рух насмерть сражается за своего владельца, начиная с шестимесячного возраста.

Но как бы оно ни было сложно, а только поимка или высиживание живого Руха – это легкая часть дела. Пойманного Руха надо обучить. Будущему дрессировщику не помешает иметь стадо эрдлу, которых можно пустить на прокорм. Взрослому Руху надо минимум 200 фунтов мяса в день, просто, чтобы не околеть. При наличии еды, он съедает вдвое больше, и дрессировщику лучше перекормить Руха, чтобы не оказаться у него в желудке.

Если поймать взрослого Руха, то ему требуется три месяца просто, чтобы успокоиться. Все это время, если один человек приносит ему еду, говорит с ним (снаружи клетки) и вообще хорошо с ним обращается, Рух может позволить ему подойти, без того, чтобы немедленно не попытаться его съесть. Еще через два месяца общения, кормежки и ухода, и Рух позволит оседлать себя, но только дрессировщику. Поскольку взрослые Рухи не привязываются к дрессировщикам, максимум, на что может рассчитывать дрессировщик, это дружба.

Когда Рух будет готов для верховой езды, необходимо надеть на него специальное седло. У таких седел есть ремни, которыми обвязывают нижнюю часть груди и сразу за ногами. Седло обычно рассчитано на дрессировщика/всадника, и, кроме того, там есть место, чтобы привязать груз или еще какие вещички. В противном случае, Рух с легкостью может нести 8 существ человеческого размера, и некоторые седла сконструированы именно для этого. Тип седла остается целиком на усмотрение дрессировщика, поскольку такие седла подгоняются на каждого Руха индивидуально. Только дрессировщик может его подгонять, хотя для самого изготовления седла он может нанять скорняка или кожевенника. Сначала приучать Руха к седлу надо с шорами на глазах, хотя он может выучиться следовать голосовым командам.

После всех этих приготовлений наступает время первой поездки – Рух должен быть оседлан и выпущен в воздух. Это – поворотный момент, который определяет успех или неудачу всего процесса.

К этому времени DM выносит суждение о том, как с Рухом обращались, принимая во внимание кормежку, уход и общее впечатление, произведенное дрессировщиком. Если обращение было образцовым, дрессировщик может сделать обычную проверку навыка «дрессировки». («Привязанные всадники получают премию +5 к проверке способности). Если обращение было хуже образцового, DM может ввести модификатор, вплоть до штрафа в -10. Успех означает, что дрессировщик победил птицу, и может работать с ней. Неудача означает, что Рух взбунтовался и пытается удрать. Он крутит бочки, круто пикирует, старается достать всадника клювом – все, что только может. Это продолжается по часу за каждое очко разницы, на которую была провалена проверка. Если наездник ухитряется остаться в седле все это время, Рух все-таки сдается и признает своего всадника.

Самый быстрый и самый опасный способ укротить Руха – взнуздать его сразу же после поимки. Затем Рух выпускается, и всадник должен максимально постараться, чтобы остаться в седле. Битва в небесах – это нечто! Объездка никогда не длится меньше дня, и может продлиться целых два (5d6+20 часов). Первые четыре часа, все, что может сделать всадник – это просто уцепиться. За каждый последующий час он должен говорить, пытаясь успокоить Руха. У всадника должен быть навык воздушной езды, и каждый час поездки он должен его проверять. Также, у него должен быть навык дрессировки, но проверку можно будет делать, лишь спустя шесть часов. Проверка делается со штрафом -12, и затем выполняется каждый час. За каждые три часа, проведенные в седле, штраф уменьшается на 1. Если/когда, проверка будет успешной, значит, всадник обломал Руха.

Рассказывают истории о наездниках, которые смогли удержаться в седле, или привязались, но все равно заснули во время объездки. Как правило, больше их никто не видел, поскольку Рух возвращался в свое гнездо, где его партнер быстро устраивал романтический ужин из неосторожного всадника. Свежий всадник может без проблем не спать 15 часов, но каждый час после этого должен делать проверку Телосложения. Само собой, речь не идет о мулах или три-кринах. Друиды и прочие, кто умеет разговаривать с животными, могут сократить время объездки вдвое.

Когда Рух выдрессирован, или обломан, его можно научить по команде пикировать и атаковать. На это уйдет еще два месяца. Седло и упряжь мешают атакам клювом, поэтому предпочитаемый способ – позволить Руху что-то схватить, взлететь повыше и выпустить пойманное существо навстречу смерти. Рух в упряжи может атаковать клювом, но получает штраф -4 к броскам атаки, и в это время всадник будет беспомощно цепляться за поводья. Рукопашное оружие почти бесполезно для наездника Руха, хотя большое рыцарское копье может быть сокрушительным оружием, нанося двойные повреждения прочим летающим противникам или большим противникам на земле. Планирующий Рух – место, обычно, достаточно устойчивое, чтобы стрелять из арбалета. Руха можно обучить приносить валуны и бросать их по команде. Рух может нести пару валунов по 200 фунтов, без ущерба для своей скорости и маневренности. Когда он использует валуны подобным образом, то получает штраф -4 к броску атаки. Каждый такой валун наносит 5d10 повреждений.

Также Рух – великолепное грузовое животное. Рух с одним всадником может нести 1000 фунтов груза, без снижения скорости и маневренности. При необходимости, Рух может нести вдвое больше, хотя скорость падает до 36, а маневренность до F. Руха можно даже надрессировать охотиться для своего хозяина, возвращаясь в лагерь с добычей.

Дева песка

Дева песка (Sand Bride)

SPECIES:	Дева песка	Мать песка
CLIMATE;TERRAIN:	Песчаные пустоши	Песчаные пустоши
FREQUENCY:	Редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной	Ночной
DIET:	Особое	Особое
INTELLIGENCE:	Средний (8 10)	Очень (11 - 12)
TREASURE:	C	B,W
ALIGNMENT:	Хаотично-злой	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1	1
ARMOR CLASS:	0	-1
MOVEMENT:	24, Br 12	24, Br 12
HIT DICE:	7	9
THACO:	13	11
NO. OF ATTACKS:	2	2
DAMAGEIATTACK:	1 10/1 10	1 12/1 12
SPECIAL ATTACKS:	Высасывает энергию	Высасывает энергию
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (рост 6')	M (рост 6')
MORALE:	Элита (15 16)	Элита (15 16)
XP VALUE:	3,000	5,000
PSIONICS:	Нет	Нет

Дева песка – это существо со слоя негативной материи, застрявшее на Атасе. Применяя силу иллюзии, оно завлекает жертв навстречу холодной смерти. Дева песка обычно создает иллюзию оазиса, выдавая себя за прекрасную женщину (или, гораздо реже, мужчину). Она питается жизненной силой разумных существ.

Дева песка целиком состоит из песка. У нее силуэт гуманоида с двумя сверкающими красными глазами.

Девы песка говорят на нескольких (1d6) человеческих или получеловеческих языках.

Сражение: Деву песка сжигает ненависть к разумным существам, но она умеряет свой нрав с немалой хитростью. Девы песка могут идти сквозь песок со своей обычной скоростью, и пользуются этой способностью, чтобы разведать, нет ли поблизости потенциальных жертв. Два песка достаточно разумна, чтобы распознать отряд, у которого возникли проблемы с водой. Такой отряд почти всегда становится ее целью. Только если отряд достаточно велик и хорошо обеспечен провиантом, дева песка оставит их в покое. Один из любимых сценариев девы песка – подождать, пока кто-то не отстанет от отряда. Затем этот несчастный набредет на оазис – там, где он не ожидал ничего подобного. Это может показаться подозрительным, но для умирающего от жажды зрелище воды перевесит многие несуразицы.

Дева песка попытается заманить жертв в оазис, и пока они будут освежаться в иллюзорном пруду, она сбрасывает иллюзию, и пытается напасть с ошеломлением.

Дева песка обладает способностью раз в день накладывать «прогулку с Сусаниным» и дважды в день – заклинание «кажется». Она всегда использует эти заклинания, чтобы скрыть свою подлинную внешность и окружение. Иллюзия оазиса почти совершенна, только друиды и

рейнджеры выше 5-го уровня могут делать спасбросок, чтобы не поверить своим глазам. Заклинание «кажется» также очень хорошее (спасброски на неверие делаются со штрафом -2). Если жертву удается заманить в оазис, дева песка приглашает его освежиться. Когда добыча нагибается над водой, дева песка сбрасывает иллюзию и атакует, получая премию +4 к первому броску атаки.

Тот, кто общается с девой песка, получает шанс заметить, что что-то не так. Каждый раунд, который жертва общается с девой песка, ей позволен спасбросок на неверие. Девам песка не очень дается искусство беседы. Большинство их информации либо устарело, либо вообще не соответствует действительности. Однако первой фразой девы песка почти всегда будет «попей, потом мы поговорим». Она старается напасть, пока ничего не подозревающая жертва наполняет рот песком.

Поверивший деве песка и пытающийся попить страдает еще от одной проблемы, помимо самой девы песка. Во-первых, его рот и горло полны песка. Если только он не потратит раунд, промывая глотку, атаковать и защищаться он будет со штрафом -2. Также, не получится накладывать заклинания с вербальным компонентом.

Поскольку дева песка полностью состоит из песка, мечи и копья попросту проходят сквозь нее. Только зачарованное оружие может причинить настоящий урон, все прочее оружие попросту разбрызгивает песок по сторонам. Но дева песка будет вести себя, как будто обычное оружие и впрямь причиняет ей вред, даже распадется на один раунд, чтобы поддержать иллюзию. Она старается не дать противникам выяснить в чем ее слабость, но умные отряды могут заметить, что она отнюдь не становиться меньше, получая повреждения. Только волшебное оружие может уничтожить деву песка навсегда. Обычная вода вредит ей, но вред не постоянен. Каждый вылитый на деву песка галлон, причиняет ей 1d6 повреждений. Это повреждение временное – дева песка восстановиться через день. Если повреждение наносилось как водой, так и волшебным оружием, дева песка все равно восстановится через 24 часа.

В рукопашной дева песка атакует двумя сильными руками. Каждая рука наносит 1d10 повреждений и высасывает один уровень. Существо, из которого дева песка высосет всю жизненную силу, станет сухой оболочкой. Два дня спустя оболочка рассыплется песком и пылью, и возродить жертву чем-то слабее «желания» не получится. До этого, комбинация заклинаний «снять проклятие» и «поднять мертвых» вернет жертву к жизни, но без всяких воспоминаний о предыдущей жизни (включая полную потерю очков опыта). Воспоминания можно восстановить только правильно высказанным «желанием».

Если битва оборачивается для девы песка плохой стороной, она может просто раствориться в песке. Чтобы полностью исчезнуть, ей нужен один раунд. Если противники немедленно не уйдут из этого места, с вероятностью 50% дева песка может подняться позади кого-то из них и снова напасть.

Дева песка ничего не боится, хотя ходят слухи, что они постоянно ищут того, кто сможет их убить, отослав тем самым на их родной темный слой. Это опровергается той хитростью, с которой они атакуют, даже позволяют большим отрядам уходить восвояси. Тем не менее, дева песка может замаскироваться и под женщину-великана (невысокую), и под человека. Все, обладающие минимум низким интеллектом, будут потенциальной добычей девы песка.

Ареал/общество: Девы песка – существа одиночные, они не контактируют с себе подобными. Они – застрявшие в этом мире существа, и страдают не меньше, чем их жертвы, а то и больше. Они застряли здесь, когда осквернитель открыл щель на слой негативной материи.

Территория, по которой скитаются девы песка, значительна, ее границы ограничены только песком. Девы песка не любят пересекать местности без песка. Они могут пересекать ил, но их скорость падает вдвое. По другим типам местности они не пойдут. Логово девы песка обычно хорошо укрыто в полости под песком. И хотя пользы им от этого никакой, но девы песка алчут

человеческих вещей. Таким образом, сокровище девы песка будет с вдвое большей вероятностью включать волшебные предметы и с втрое – каменья.

Экология: У девы песка нет естественных врагов. Они охотятся на всех, кого могут, как будто нет никаких пределов их жажде жизненной силы. Особенно им по вкусу жизненная сила хранителей.

Мать песка

Мать песка, или мать девы, это очень старая и могущественная версия девы песка. Обычно она выглядит также как и дева песка. Неизвестно, является ли мать песка уникальным существом, или же дева песка может как-то эволюционировать в нее.

Сражение: Мать девы использует те же саамы иллюзорные силы, что и дева. Только вместо того, чтобы выглядеть прекрасной юной девушкой, она предпочитает внешность более старшего, материнского типа. Жаждущих искателей приключений встречает почтенная госпожа, предлагая позаботиться о них, пока они не оправятся. Мать песка знает о недостатках своего общения, и развила способность маскировать их. Она достигает этого, показывая обилие заботы о «милых молодых людях» из отряда.

Мать песка очень умна, она не нападет, пока условия не будут благоприятны. Перед тем, как напасть, она попытается выяснить, нет ли у кого в отряде волшебного оружия, и нет ли среди них хранителя. Мать песка всегда старается сперва атаковать самого опасного члена отряда, ошеломляя, если возможно.

Матери песка накладывают свои иллюзии на 12-ом уровне, и они весьма качественны. Только друид или рейнджер 7-го уровня или выше получает шанс не поверить в «прогулку с Сусаниным», а заклинание «кажется» получает штраф -4 к неверию.

Оазис матери песка всегда тщательно подбирается. Если она может найти яму или ловчую дыру, то это станет центром «леса Сусанина». Опасных противников можно будет толкнуть туда, когда они будут пить. Если противник стоит на коленях и «пьет», успешный бросок атаки матери песка автоматически сталкивает туда неподозревающую жертву. Кроме повреждения от атаки, жертва получает еще повреждения от падения.

В рукопашной мать песка атакует дважды в раунд своими мощными кулаками из песка. Каждая атака причиняет 1d12 повреждений и высасывает один уровень. Начав бой, мать песка сражается разумно. Она может распределять свои атаки между двумя противниками, если они стоят рядом друг с другом. Подобно деве песка она получает постоянные повреждения только от волшебного оружия, но в ее случае это оружие должно быть не ниже +2. Если она теряет все hp от волшебного оружия +1 или меньше, она восстановится через день. Обычная вода не причиняет вреда матери песка.

Мать песка обладает дополнительной силой – способностью накладывать раз в день заклинание «уничтожить воду» (обратное «создать воду») как жрец 9-го уровня. Это уничтожает за раз до 4,5 галлонов воды. Мать песка, выследив отряд, обычно использует эту силу против них, когда у отряда начинает заканчиваться вода.

Мать песка питает к хранителям ту же ненависть, что и дева песка. Она всегда нападет на отряд, где есть хранитель, и обычно выставляет себя очень заинтересованной в «добрых магах». Она достаточно умна, чтобы знать, что магия очень опасна для нее, поэтому она обычно атакует сначала хранителя. Если отряд разделяется и убегает, хранитель будет тем, за кем погонится мать песка.

Ареал/общество: Мать песка обычно обитает в пещере глубоко под песком. Она собирает волшебные предметы и каменья, и сокровище матери песка гарантировано будет ценным. Вероятность для любого волшебного предмета будет вдвое выше нормы, другими словами, в

сокровище всегда будет волшебный предмет. Этот предмет может оказаться очень даже бесполезным, особенно если это зелье или что-то, что со временем портиться. Отыскать логово матери песка – само по себе приключение, это никогда не бывает легкой задачей.

Экология: Жажда матери песка жизненной силы превосходит даже жажду девы песка. Наибольшее предпочтение отдается разумным живым существам, но, при отсутствии таковых, мать песка высосет жизнь и из животных.

Песчаный кактус

Песчаный кактус (Sand Cactus)

CLIMATE/TERRAIN:	Песчаные пустоши
FREQUENCY¬:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Случайное
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	8 (тело), 3 (щупальца)
MOVEMENT:	Особое
HIT DICE:	5 – 8
THACO:	5 - 6 HD: 15 7 - 8 HD: 13
NO. OF ATTACKS:	1 (за конечность)
DAMAGE/ATTACKS:	1-3
SPECIAL ATTACKS:	Высасывает кровь
SPECIAL DEFENSES:	Камуфляж
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (6' в поперечнике)
MORALE:	N/A
LEVEL/XP VALUE:	5 HD: 975 6 HD: 1,400 7 HD: 2,000 8 HD: 3,000
PSIONICS:	Нет

Песчаный кактус – это зловещая форма растительной жизни, обитающая повсюду, где есть песок. Питается кровью своих жертв.

Песчаный кактус хорошо защищен – все растение (за исключением иголок) скрыто под песком. Тело от 5 до 8 футов в поперечнике и около 4 футов толщиной. Длинными, тонкими волокнистыми нитями к нему крепятся многочисленные зазубренные иголки. Луковицеобразное тело растения и нити болезненно белого цвета, в то время как иглы очень близко напоминают по цвету окрестный песок.

Сражение: Песчаный кактус атакует очень пассивно. Его иголки на дюйм выглядывают из песка. Поскольку по цвету они точь-в-точь как песок вокруг них, то вероятность их обнаружить всего 10%, при активном поиске – 20%. В окружности равной HD кактуса, помноженному на 3 фута, будет 26-50 (HDx5+1d10) иголок. Любой, идущий по по песку, по которым находится кактус, с вероятностью 25% наступит на иголку. Если это произойдет, песчаный кактус делает бросок атаки. При расчете AC учитывается только магия, защищающая все тело целиком. (Набор *сыромятным доспехов +2* не дает магической премии AC жертвы, а *кольцо защиты* – дает. Также, не делается никаких поправок на Ловкость. AC три-крина считается равным 5, если у него нет какой-либо магической защиты.) Попадание означает, что игла достаточно глубоко (примерно на 0,5 дюйма) вонзилась в

конечность, чтобы выстрелить «колючки». Сама игла очень тонкая там, где она входит в тело (размером примерно с булавку), но выстреливаемая «колючка» почти дюйм в поперечнике.

При попадании кактус причиняет 1d3 повреждений и втыкает зазубренную иголку в ступню/лапу жертвы. Каждый последующий раунд он высасывает из жертвы кровь – по 1d3 hp крови в раунд, не останавливаясь, пока жертва не умрет. Нити, соединяющие иглы с растением очень прочные, их невозможно оборвать, потянув за них. Иглу можно вытащить из ступни жертвы, но это причиняет 1d6 повреждений. Поскольку колючки цепляются за сами нервы, это причиняет жертве довольно сильную боль. Жертва должна сделать бросок на системный шок, чтобы не потерять сознание от боли. Обморок длится 5-10 (d6+4) раундов. Чтобы вытащить иглу, требуется бросок на Открывание Дверей. Нить можно обрезать, ей достаточно 1 повреждения, ее AC 2.

Но, даже обрезав нить, жертва остается с иглой в ноге. Если ее не вытащить, начнется нагноение. Удалить иглу можно либо наложив заклинание «лечить болезнь», отчего она высохнет, либо вырезав иглу, что причинит жертве 1d6 повреждений. Если иглу не удалить, жертва, в конце-концов, получит заражение крови, ослабеет и умрет. Заражению крови понадобится до недели (d6+1 день), чтобы свести жертву в могилу. Когда жертва умрет, из ее тела вырастет новый песчаный кактус.

Когда игла погружается в конечность, жертва чувствует острую боль, а конечность становится пойманной. Двуногие существа должны сделать проверку Ловкости, чтобы не рухнуть посреди песчаного кактуса. Тех, кто упал, атакует еще 0-5 (d6-1) иголок. Когда кровопотеря достигнет 50% от hp жертвы, она должна каждый раунд делать проверку системного шока, чтобы не потерять сознание от потери крови. Жертва, которую спасли от песчаного кактуса после того, как она потеряет сознание от обескровливания, выздоравливает как обычно. Все атаки, защиты и проверки навыков делаются со штрафом -2 пока жертва не отдохнет и не поправится; сама поправка займет 2d4 дня. Время выздоровления уменьшается на один день за каждый уровень исцеляющего заклинания, наложенного на жертву (т.е. четыре дня слабости требуют четырех заклинаний «лечить легкие раны» или одного «лечить серьезные раны».)

Сам кактус очень трудно атаковать, поскольку его тело находится под песком на глубине 5-10 футов (d6+4). Если его тело открыто, то убить кактус легко. Но если выкапывать его не с помощью магии, тогда копающие будут подвергаться каждый раунд атакам 0-5 (d6-1) иголок.

Ареал/общество: Песчаный кактус – существо одиночное, существующее повсюду, где есть песок.

Экология: Песчаный кактус – это охотник-капканщик, потребляющий любую набредшую на него пищу. Он не в состоянии переваривать кровь канков, и отпускает пойманного канка через раунд высасывания крови. Все остальное – его законная дичь.

Песчаная воронка

Песчаная воронка (Sand Vortex)

CLIMATE/TERRAIN:	Море Ила
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Q
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	0
HIT DICE:	15
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	5 20
SPECIAL ATTACKS:	Вихрь
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (40' в поперечнике)
MORALE:	Стойкий (11 12)
XP VALUE:	12,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
3	2/3/4	/M	13	84

Телепатия – *Посвящения:* пустое сознание, обнаружить жизнь, решетка на ознании.

Психокинез – *Науки:* телекинез, вихрь (стоимость 15 PSP, поддержка 5 PSP/раунд), проекция силы; *Посвящения:*контроль ветра, левитация.

Песчаная или, как ее иногда называют, иловая воронка – это огромное существо, которое поджидает ничего не подозревающую добычу, пересекающую Море Ила. Оно лежит под илом, но даже воздухоплаватели не в безопасности от того, чтобы неожиданный вихрь засосал их в поджидающую пасть существа.

Песчаная воронка имеет форму блина 40 футов в поперечнике и 5 футов толщиной. Ее светло-серая кожа очень хорошо сливается с илом.

Сражение: Песчаная воронка атакует особой психической силой, «вихрем». Она лежит в засаде, используя свою силу «обнаружить жизнь», пока какое-то существо не пройдет или не пролетит над ней. Тогда внезапный вихрь окружает незадачливое существо, засасывая его вниз, в зону досягаемости атаки воронки. Конечно, вихрь еще и поднимает огромное облако ила 200 футов радиусом. Жертве разрешен спасбросок от дыхательного оружия, чтобы ее не засосало. Если жертва находится на земле, спасбросок делается со штрафом -4. Существа, крупнее, чем великаны (Рухи, небесные скаты и т.д.), получают премию +4 к спасброску. Существо, попавшее в иловое облако, может быть ослеплено (если не сделает спасбросок от паралича). Ослепленные существа имеют только 50% вероятность вылететь из воронки, (75% для очень крупных существ).

Для бредущего великана существует вероятность заметить, что вместо скалистого дна, он наступил на блинообразную тварь. Бредущие существа получают право на бросок ошеломления. Если они не ошеломлены, то немедленно отступают, и не подвержены воздействию вихря, хотя воронка все еще может применить против них прочие псионические силы.

После того, как воронка засосет жертву, та становится уязвимой для атак центральной пасти. При успешной атаке существа человеческого размера проглатываются целиком. Более крупные существа просто получают повреждения. Великаны, которым удалось спастись, наступив на воронку, весьма немногочисленны. Воронка почти безмозглая, и продолжает пытаться поймать свою добычу.

Если жертва оказалась внутри воронки, но проглотить ее еще не успели, или не получается, она может попробовать атаковать. Вращение воронки, как и ил в воздухе, приводит к тому, что все атаки совершаются со штрафом -4. Слепота может дать еще один штраф -4, так что даже у не проглатываемой жертвы будут серьезные проблемы.

Если мстительный великан или искатель приключений попытается атаковать сбоку, то воронка окажется небеззащитна. Помимо ила в воздухе, наличие у воронки силы «обнаружить жизнь» означает, что она обычно точно знает местонахождение врага. Она не отреагирует, если кто-то нападет сбоку, но стоит этому существу ранить ее, и воронка начнет защищаться. Она применит телекинез, чтобы забросать облаками ила того, кто будет возле нее. Помимо того, что ил может ослепить, он еще и причиняет неприкрытой коже 1 секущее повреждение в раунд. В то же время воронка использует «проекцию силы», чтобы сбить жертву в ил. Если проверка силы будет успешной, жертва должна сделать спасбросок от дыхательного оружия, иначе ее опрокинет на спину в ил. Если у нее ничего не получится, воронка попросту левитирует в воздух и будет дрейфовать по ветру туда, где сможет кормиться без помех.

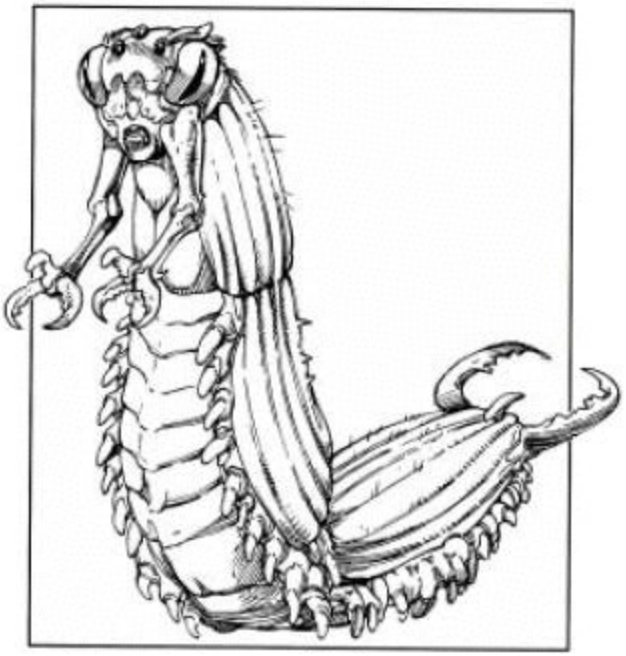
Ареал/общество: Иловая воронка – существо одиночное. Оно живет, чтобы есть. Все, что оказывается в зоне досягаемости, является ее добычей.

Экология: Иловые воронки обитают только в Море Ила. Они активны только днем, кажется, они предпочитают солнечное тепло. По ночам они отдыхают и восстанавливают PSP.

Считается, что песчаные воронки живут до 60 лет, после чего разделяются на две меньших воронки. У этих маленьких воронок будет только по 7 HD, за каждые два года они будут получать еще по одному HD, пока не достигнут полного размера. Они обладают всеми психическими силами своего родителя, и почти столь же опасны. Ходят слухи о гигантской воронке, более 100 футов в поперечнике, возле центра Моря Ила.

Скраб

Скраб (Scrab)



CLIMATE/TERRAIN:	Песчаные пустоши, каменистые скудные земли
FREQUENCY¬:	Необычный
ORGANIZATION:	Гнездо
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий (13 - 14)
TREASURE:	O, M (B)
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	2 - 12 (2d6)
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	18, Br 6
HIT DICE.	5 Вождь: 7 Мать гнезда: 13
THACO:	15 Вождь: 13 Мать гнезда: 7
NO. OF ATTACKS:	2 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1d4 +захват или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Вероятно применение заклинаний
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (4'), Мать гнезда L (10')
MORALE:	Очень стойкий (13)
LEVEL/XP VALUE:	650 Вождь: 1,400 Мать гнезда: 8,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
5	2/3/8	MT, PB/M ,TS	13	61

Психометаболика – *Науки:* близость к животным (ящерицам); *Посвящения:* обратная биосвязь, сила хамелеона, повышенная сила, разум выше тела.

Телепатия – *Науки:* связь разумов, психический взрыв; *Посвящения:* сокрыть мысли, контакт, причинить боль, пустое сознание, удар по сознанию, щит мысли.

Скрабы – это маленькие, похожие на насекомых люди, живущие в гнездах в пустыне. Их тела разделены на три секции. Они высокоразумны, а некоторые из них даже способны накладывать заклинания. Если в окрестностях есть гнездо скрабов, ни одна маленькая группа путешественников не может считать себя в безопасности.

Большую часть тела скраба покрывает толстый, белый, секционный панцирь, разделенный тремя продольными канавками на три отдельных части. По краям маленькой пасти находится пара рук, оканчивающихся клешнями. Вдоль всего тела скраба идут сотни крохотных ножек. Клешня имеет два сжимающих или хватательных отростка, и еще один маленький, противостоящий, похожий на большой палец, позволяющий им обращаться с предметами или оружием. При случае у них может оказаться маленькое оружие типа кинжалов или ножей; очень редко они будут пользоваться большим оружием (копьями или короткими мечами).

У скрабов свой собственный язык. Вожди с вероятностью 35% также владеют эльфийским.

Сражение: Скрабы малы, но для получения преимущества в битве они используют свои психические силы, заклинания и интеллект. Нападая, скрабы пользуются стандартной стратегией. Половина из них ураганно атакует и завязывает рукопашную, в то время как вторая половина пытается установить с противником психический контакт. Как только контакт установлен, жертва атакуется одной из психических атак, или посредством их самой страшной силы – причинить боль.

Если они ошеломили небольшой отряд или караван в глуши, отобранные для рукопашной скрабы используют это время, чтобы подготовиться при помощи повышенной силы. Это позволит им атаковать, как если бы у них была Сила 18, с премией +1 к атаке и +2 к повреждению. Они также применяют обратную биосвязь, улучшая свой AC до 3, и уменьшая повреждения от всех полученных ударов на 2 (но не меньше нуля).

Если есть какой-либо признак того, что поблизости находится потенциальная добыча, все скрабы используют сокрытие мыслей и силу хамелеона, чтобы смешаться с окружением. Они мастера коротких перебежек и замирания на месте. В подобном случае, DM'у необходимо делать только одну проверку силы хамелеона для всей группы скрабов. Успех означает, что они прошли незамеченными, в то время как провал, само собой, означает, что кто-то из отряда заметил какое-то движение, но не уверен, какое именно. Только когда при проверке значения силы выпадает 20, потенциальная жертва может заметить скраба таким, каков он есть. Если же сила сработает, жертва скраба получает штраф -4 к своим броскам ошеломления. Если скрабы ошеломили своих противников, то могут подобраться достаточно близко, чтобы получить призовой раунд для атаки.

В рукопашной скрабы могут атаковать оружием. Если у них есть ножи или кинжалы, они обычно держат по одному в каждой клешне. Они предпочитают применять оружие против больших существ (включая великанышей), потому что им нелегко ухватить своими маленькими клешнями таких здоровых существ. Также они могут использовать свои клешни, чтобы провести пару атак, каждая из которых наносит 1d4 повреждений (плюс премия за повышенную силу). Если модифицированный бросок любой из атак будет 18 или выше, скраб хватается за конечность (против существ человеческого или меньшего размера). Это позволяет ему автоматически попадать каждый раунд хватающей конечностью, и дает +4 к атаке второй клешней. Жертве, чтобы освободиться, необходим бросок на открывание дверей, и это единственное действие, которое можно делать в этом раунде.

Скрабы встречаются группами до дюжины. Если их будет больше пяти, среди них будет вождь. Если же их будет 10 или больше, то кроме вождя будут еще двое вождей, называемых младшими вождями. У вождей и младших вождей семь HD, а их клешни наносят дополнительное повреждение при каждой атаке. Также вожди начинают с 78 PSP, а иногда (50%) обладают дополнительными психическими силами эго кнут и расширение. Если вождю дать время на подготовку для боя, то он использует свою силу, чтобы увеличиться в четыре раза. Хотя это и не дает ему никаких премий в бою, но это позволяет ему хватать конечности и тех, у кого размер L.

Те из вождей, кто не обладает дополнительными психическими силами, могут накладывать заклинания. Подобные вожди – это осквернители 7-го уровня. Типичный список заклинаний для вождя скраба включает «горящие руки (в смысле, клешни)», «леденящее прикосновение», «волшебный снаряд», «защита от добра», «засечь психику», «невидимость», «напугать»,

«паутина», «удержать человека», «необнаружение» и «глушилка психоники». Список может изменяться, но скрабы не жалуют воздействующие на площадь заклинания, поскольку под них почти всегда попадет кто-то из собратьев по гнезду. Вождь со способностью к накладыванию заклинаний, ошеломив противника, постарается засечь психическую активность, а потом применить «психическую глушилку», чтобы не дать противнику воспользоваться в бою психическими силами.

Если повстречаться с ними в гнезде, там будут 13-24 взрослых скраба (1d12+12). Будут 1d6 вождей и младших вождей, и всегда будет одна мать гнезда. Также присутствует 10-40 яиц или новопроклюнувшихся скрабов. У этих молодых скрабов 1 HD, THAC0 20, и они наносят по одному повреждению каждой клешней. Они не могут хватать конечности или оружие, поскольку их клешни еще слишком малы.

Скрабам глубоко ненавистны эльфы, и естественно, что как психические, так и рукопашные атаки в первую очередь будут нацелены против них. Если скрабы набредут на одинокого эльфа, они попытаются схватить все четыре конечности, а затем еще один скраб будут повторно использовать на эльфе «причинить боль», пока тот не отключится. После чего эльфа отнесут в гнездо, где его ожидают долгие пытки. Если у скрабов будет такая возможность, эльфов всегда утаскивают живьем, поскольку вид эльфиских страданий – это одна из немногих вещей, делающих скраба счастливым.

Ареал/общество: Скрабы живут в больших гнездах, соединенных под песком туннелями. Их слюна делает песок твердым. Из-за постоянных песчаных бурь гнездо скрабов обычно находится под поверхностью на глубине 10-15 футов. При возможности, для укрытия и защиты входа используются выходы скальных пород. Скрабы – превосходные туннелепрокладчики, и если гнездо обваливается на них, они попросту выкапывают его заново. Под песком скраб может задерживать дыхание до часа, и даже получать немного воздуха из окружающего песка. Все это благодаря длинным жабрам, с помощью которых скраб дышит. Эти жабры идут вдоль канавок в панцире. (Своей маленькой пастью скраб может только есть маленькие кусочки мяса, нарезаемые клешнями).

Больше всего скрабы любят эльфятину. Если эльфов нет, то неплохой заменой послужит полу-эльф. На самом деле, все, у кого зоастренные уши, скорее всего, будут посчитаны эльфом. Скрабья ненависть к эльфам простирается далеко за пределы использования тех в качестве пищи – эльфа могут неделями держать в живых, даже месяцами, чтобы было кого пытать. Эльф, спасенный из гнезда скрабов через несколько недель стоит немногого – скрабы любят причинять боль эльфам, и в этом они весьма поднаторели. Чтобы эльф мучался как следует, применяется комбинация из физических, психических и магических пыток. Если только возможно, эльфы пойдут на любой риск, чтобы не быть пойманными скрабами.

Основная причина ненависти скрабов к эльфам лежит в истории. Легенды, как эльфов, так и скрабов гласят, что когда-то была настоящая война между двумя расами. Конечно, обе стороны обвиняют другого в начале войне, и обе стороны обвиняют друг друга во многих непроизносимых зверствах, свершенных над невинными жертвами своей расы.

Если скрабы доживают до зрелости, то живут около 25 лет. Мать гнезда может жить аж 40-50 лет. Яйца откладываются каждые два года. Самый старший из присутствующих самцов спаривается с матерью гнезда. В течении недели откладывается до 100 яиц и за ними тщательно присматривают три месяца – пока не проклюнутся. Проклюнувшийся молодняк крайне голоден, и обычно меньше половины выживает в каннибальском пиршестве, которое следует за проклевыванием. Скраб достигает зрелости всего за два года, получая дополнительный HD каждые шесть месяцев.

Только самцы, развившие дополнительные психические способности или силы накладывать заклинания, вырастают в вождей, и только самки со способностями священников могут стать матерями гнезда. Из 75% яиц выклевываются самцы, но лишь 5% из этих самцов станут вождями. Только одна из сотни самок сможет развить способности к заклинаниям и станет матерью гнезда.

Это означает, что средняя мать гнезда порождает потенциальную соперницу каждые 8-16 лет. Скрабы не проявляют своих дополнительных способностей, пока не повзрослеют. Когда потенциальная мать гнезда осознает свои силы, она, скорее всего, прихватит одного-двух меньших самцов и отправится основывать собственное гнездо.

Скрабы накапливают сокровища и могут даже торговать с кем-нибудь ради необходимых припасов. Конечно, купцы, имеющие дело с гнездом скрабов, достаточно мудры, чтобы брать с собой достаточно охраны (ну и нескольких психоницистов или заклинателей). В первую очередь скрабы постараются сбыть те магические предметы, которыми не могут пользоваться. Поэтому, несмотря на риск, множество купцов хотят иметь с ними дело.

Экология: Скрабы живут в песчаных пустошах, или в песчаных областях каменистых пустынь. Они нуждаются в малом количестве воды, возможно в 1/20 от потребностей человека. Также кажется, что скрабы получают всю необходимую им жидкость из крови своих жертв. Экологическая ниша скраба – исключительно хищник, хотя скрабы также служат добычей более крупным обитателям пустошей.

Частично ненависть скрабов к эльфам произрастает из того факта, что эльфы используют каждый кусочек побежденного скраба. Из панциря можно изготовить приемлемые кирасы, которые защищают не хуже чешуйчатого доспеха. Эти кирасы весят только половину от веса чешуйчатого доспеха, и кроме того, служат у эльфов признаком положения в обществе. Из острых частей клешней выходит приличное древковое оружие, если его упереть в землю, а мяса одного скраба хватает одному эльфу на дни. Панцири скрабов можно продать по 10 ср за секцию, и вдвое дороже племени эльфов. Одним из лучших способов показать чего он стоит для эльфа, это спасти члена племени из скрабьей неволи. Тот факт, что эльф вероятнее всего не выживет, не имеет значения – считается лишь тот факт, что кто-то рискует своей жизнью в борьбе с этим ненавистным врагом.

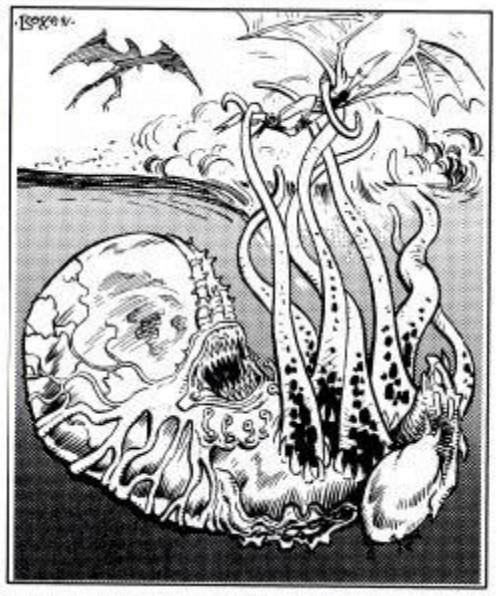
Матери гнезда

Правительницы гнезда – это матери. Мать гнезда это большая версия обычного скраба. Она очень раздута, и ее скорость всего лишь три. Матери гнезда обладают Интеллектом 16 и могут накладывать жреческие заклинания, как если бы они были жрицами 9-го уровня. Подобные заклинания всегда качаются только из сферы Космоса (матери гнезда не поклоняются никакому конкретному стихийному слою). Они не получают никаких прочих выгод жреца: они не могут обращать нежить, получать доступ к стихиям или игнорировать их присутствие. Кроме того, мать гнезда – могущественный психоницист, в основном 10-го уровня со 120 PSP (особо старые могут превосходить этот рубеж). Мать гнезда обладает всеми силами типичного скраба, а кроме того – телесной броней, крепостью интеллекта, проникновением в id, зондом и башней железной воли (flesh armor, intellect fortress, id insinu¬ation, probe, and tower of iron will). Помимо этого, у матери гнезда будет одна наука и пять посвящений из дисциплины ясночувствования.

Если противник выберет рукопашную, мать гнезда способна атаковать обоими своими сильными клешнями, каждая из которых наносит 2d4 повреждений. При модифицированном броске 17 или выше, она может схватить своего противника, и чтобы вырваться, тому придется сделать бросок на сгибание решеток. Матери гнезда никогда не пользуются оружием.

Иловый ужас

SPECIES:	*Белый ужас*	*Коричневый ужас*	*Серый ужас*
CLIMATE/TERRAIN:	Любой Ил	Любой Ил	Любой Ил
FREQUENCY¬:	Необычный	Очень редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой	Любой
DIET:	Хищник	Хищник	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)	Полу (2 3)	Полу (2 3)
TREASURE:	Нет	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное
NO. APPEARING:	1	1	1
ARMOR CLASS:	8	7	7
MOVEMENT:	3	3	6
HIT DICE:	14	9	12
THACO:	7	11	9
NO. OF ATTACKS:	10	8	12
DAMAGE/ATTACK:	1 8 (x10)	1 6 (x8)	1 8 (x12)
SPECIAL ATTACKS:	Удавливание	Удавливание	Удавливание
SPECIAL DEFENSES:	Струя воздуха	Струя воздуха	Струя воздуха
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет
SIZE:	G (50\')	H (20\')	H (25\')
MORALE:	Средняя (10)	Очень стойкий (12 13)	Элита (14 15)
XP VALUE:	7,000	5,000	9,000
PSIONICS:	Нет	См. ниже	См. ниже



Иловый ужас (Silt Horror) – это имя, данное нескольким хищникам, обитающим в Море Ила. Хотя они и различаются размером и окраской, все они примечательны большим количеством щупалец и неутолимым голодом. Весьма немногим удалось спастись из обвившихся вокруг них щупалец илового ужаса.

Белый ужас

Наиболее распространен *белый ужас*, обычно наибольший из иловых ужасов. Его щупальца могут вырастать до 50 футов в длину, и используются им, чтобы утаскивать свою добычу под ил.

Сражение: Белый ужас лежит в засаде под поверхностью ила. Он весьма чувствителен к вибрациям, вызванным существами, перемещающимися по илу. Благодаря этому, его трудно ошеломить (премия +2 к броскам ошеломления). Также он лежит очень смирно, увеличивая тем самым вероятность ошеломить противника (штраф -2 ко всем броскам ошеломления для противников).

Когда противник окажется в пределах досягаемости (50 футов или меньше), белый ужас атакует всеми своими щупальцами. Он атакует и многочисленные цели, но только если все они находятся в пределах досягаемости. Обычно ужас атакует, как только цель окажется в пределах досягаемости, вместо того, чтобы дождаться приближения большей группы. При броске атаки, превосходящим необходимый для попадания на 4 или больше, жертва ловится щупальцем. Удар причиняет 1d8 повреждений. Если жертва поймана, она получает дополнительные 1d8

повреждений в каждый последующий раунд. Белый ужас также попытается утащить ее под ил. Только существа, стоящие на чем-то твердом, или тем или иным способом заякоренные, могут сделать бросок на открытие дверей, чтобы воспротивиться утаскиванию.

Если уж ужас схватил жертву, чтобы ее вызволить, необходимо отсечь щупальце. Очень сильные существа (Сила 21 или выше) могут вырваться, сделав бросок на сгибание прутьев. В противном случае, каждое щупальце должно получить 10 повреждений, прежде чем отсечься. Дробящее оружие (тип B) причиняет половину повреждения, но все равно может осечь щупальце. Обычно белый ужас не бьется до смерти.

В тех редких случаях, когда белый ужас проигрывает бой, он использует для удирания воздушную реактивную струю. Он движется, создавая сильный порыв ветра, скользя назад со скоростью 50 ярдов в раунд. Это также поднимает небольшое облако ила, делая преследование почти невозможным, по крайней мере для тех, кто пользуется зрением. В раунд, следующий за побегом, ужас оказывается полностью спрятанным под илом, и тому, кто хочет прикончить его, лучше бы обладать способностью подъилового боя. Рот ужаса расположен сразу возле чувствительного воздушного мешка, и в битве не используется.

Прежде, чем приступить к поеданию, белый ужас ждет, пока пища не задохнется.

Обитание/общество: Белый ужас можно обнаружить повсюду в иловых бассейнах и в Море Ила. Двигаются они очень медленно, и обычно даже не пытаются это делать. Они могут почувствовать вибрации в иле на расстоянии до 3 миль, и понемногу перемещаются в направлении любой регулярной тропы, которой пользуются. Белый ужас не любит солнце, и если ему приходится покидать ил (например, чтобы переползти затонувшую стену), он предпочитает дождаться темноты.

Экология: Белый ужас жрет все, кроме прочих ужасов. Он всегда голоден, и обычно нападает на все, что оказывается в пределах досягаемости. На одной трапезе он может существовать годы, лежа в спячке под поверхностью ила. Живет он около 40 лет, обычно спариваясь лишь один раз за всю свою жизнь. Это случается только после дождя, и только если в данной местности есть пара разнополых ужасов. Самка выжидает, пока не найдет новую жертву, а затем откладывает в нее тысячи яиц. Они, в конце концов, высиживаются и реактивно выпрыгивают через ил, чтобы начать есть. По словам тех немногих великанов, кому когда-либо удавалось убить белый ужас, на вкус он весьма неплох.

Если у ужаса отсечены щупальца, он будет их отращивать со скоростью одно в месяц.

Коричневый ужас

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
2	2/2/4	_/M	12	54

Ясночувствование – *Науки:* предсказание; *Посвящения:* почувствовать звук, почувствовать свет.

Телепатия – *Науки:* господство; *Посвящения:* контакт, пустое сознание.

Clairsentience Sciences: precognition; **Disciplines:** feel sound, feel light.

Telepathy Sciences: domination; **Disciplines**: contact, mind blank.

Такой вид илового ужаса, как *коричневый ужас*, внушает весьма сильный страх – ведь он может заставить свои жертвы прийти к нему. На самом деле он не коричневый, его шкура, скорее, грязно-

белая. По контрасту с жемчужным илом бьющие на воздухе щупальца часто выглядят коричневыми.

Сражение: Как и все разновидности илового ужаса, коричневый лежит в засаде под илом. Его уникальные черты включают использование предсказания, чтобы определить силу сопротивления и лучшее время для нападения. Если он чувствует, что противник слишком силен для него, он пытается применить силу господства, чтобы овладеть жертвой. Коричневый ужас слеп и глух, поэтому, чтобы учуять добычу, он пользуется своей способностью чувствовать звук и свет. Коричневый ужас всегда держит как минимум одно щупальце под самой поверхностью. Он использует это чувствительное щупальце, чтобы определить, что происходит вокруг него.

Когда он атакует, то старается схватить противника щупальцами и утащить его под ил. Попадание наносит 1d6 повреждений, и если превосходит бросок атаки на 4 или больше, противник ловится. Пойманный противник получает дополнительные 1d6 повреждений каждый последующий раунд, и жертва должна сделать бросок Силы, чтобы ее не утащили под ил. Сопротивление подразумевает, что жертва может зацепиться за что-то твердое или как-то заякорена. Утащенные под ил жертвы задыхаются, как это было указано в разделе «белый ужас» (да не было там ничего в оригинале – прим. пер.). Существа с Силой 19 могут вырваться, сделав удачный бросок на сгибание прутьев, хотя для этого они должны отказаться от любой другой деятельности в этом раунде. Каждое щупальце выдерживает 8 повреждений до того, как погибнуть. Повреждения щупалец не учитываются с общим hp существа, хотя потеря 4 щупалец принудит его бежать, если останется такая возможность. Удирает он, используя свою воздушную реактивную струю, точно такую же, как у белого ужаса.

Обитание/общество: Коричневый ужас является одиночным существом, которое водится только в иле. Из всех ужасов он самый активный, забирающийся в поисках еды весьма далеко. Коричневый ужас живет около 45 лет, и должен есть минимум раз в месяц. Обычно коричневый ужас – это результат скрещивания двух прочих видов ужасов, указанных здесь.

Экология: Коричневый ужас всегда голоден. Он даже нападает на прочих ужасов. Он всегда пытается применить к прочим ужасам господство, поскольку сам он меньше и не может выстоять против них в физическом поединке. У коричневого ужаса нет природных врагов, за исключением прочих ужасов. Его можно есть, но те великаны, что пробовали его, говорят, что вкус оставляет желать много лучшего.

Все отсеченные щупальца отрастают со скоростью одно в две недели.

Серый ужас

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
1	1/0/3	-/-	0	34

'*Психокинез* – "**Посвящения:'** контроль над звуком, создать звук, контроль над ветром.

Psychokinesis Disciplines: control sound, create sound, con¬trol wind.

Возможно, что из всех иловых ужасов, наихудший – *серый*. Он обладает болезненно-серой окраской и множеством щупалец с острыми краями. Из всех ужасов он – самый разумный, и не боится ничего, что двигается.

Сражение: Серый ужас старается приманить жертву к себе. Он искусен в создании и контролировании звуков. Он недостаточно разумен, чтобы имитировать чей-то голос, но может создавать хнычущие звуки и звук воды. Он использует свои силы контроля над ветром и звуком,

чтобы казалось, что вода – всего лишь в нескольких шагах. Когда намеченная жертва достаточно приблизится, ужас ударит. Целая дюжина щупалец взметнется, атакуя, из ила. Если жертва и вправду искала воду, то она получает штраф -4 к своему броску ошеломления, в противном случае, ужас ошеломляет свою жертву как указано для белого ужаса.

Щупальца зазубрены, и успешный бросок атаки означает, что жертва схвачена и удерживается. Удар причиняет 1d8 повреждений, и жертва утаскивается под ил, чтобы задохнулась. Как будто бы одного ила недостаточно, ужас продолжает стискивать жертву, нанося 1d8 повреждений каждый дополнительный раунд. Только Сила 23 или выше позволяет сделать бросок на сгибание прутьев, чтобы попытаться вырваться. Каждое щупальце выдерживает 12 повреждений, прежде чем отсечься. Ужас весьма печется о своем туловище и удерет, если получит прямой удар по туловищу. Он двигается благодаря реактивной струе сквозь ил, поднимая маленькое облачко ила в окрестностях. «Летит» он со скоростью до 50 ярдов в раунд. В отличие от прочих ужасов, белые возвращаются спустя несколько раундов, если только жертва не убралась оттуда немедленно. Он будет продолжать придерживаться этой тактики «ударил-убежал» пока не удушит столько жертв, сколько ему надо, или пока его туловище не получит 50% повреждений. Если отсечено одно или больше щупалец, они отрастут со скоростью одно в месяц.

Обитание/общество: Серые ужасы – существа одиночные, голодные и агрессивные. Своими воздушными мешками пользуются только в крайнем случае, предпочитая плавать в иле. В поисках добычи они забираются весьма далеко.

Экология: Все, что может учуять серый ужас, считается им добычей. Они чувствуют вибрации от чьего-либо перемещения в или по илу на расстоянии до 3 миль, и обычно пытаются двигаться в этом направлении. Серые ужасы спариваются с любой другой разновидностью ужасов. Их любимая пища – великаны, и стоит серому ужасу обнаружить великанью тропу, великанам обычно приходится искать другой путь.

Иловый бегун

Климат/ландшафт:	Острова Моря Ила, плоскогорья
Частота:	Обычный
Организация:	Племя
Цикл деятельности:	Дневной
Диета:	Всеядный
Интеллект:	Низкий (5 - 7)
Сокровище:	J, K (A)
Жизненные ценности:	Хаотично-злой
Количество:	5 - 30 (5d6)
Класс доспеха:	7
Движение:	48
Hit dice:	2
THAC0:	19
Число атак:	3 или 1
Повреждение/нападение:	1d3/1d3/1d6 или оружием
Специальные нападения:	Нет
Специальная защита:	Нет
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	S (высотой 3 - 4')
Мораль:	Средняя (8 - 10)
XP Ценность:	35,Страж: 65, Лидер: 120

Психические данные

Уровень	Dis/Sci/Dev	Нападение/Защита	Счет Силы	PSPs
1	1/1/3	/ TS	10	24

Ясночувствование – *Науки*:яснослышание ;*Посвящения*: боевое сознание, круговая навигация, видеть звук.

На Атасе обычны эти маленькие, похожие на ящериц, люди. Обычно они ведут кочевой образ жизни, совершая набеги, хотя временами попадаются их логова. Иловые бегуны двигаются очень быстро, и обладают широкими плоскими ступнями. Они могут даже пробегать небольшие расстояния по илу. Эльфов они ненавидят всей душой – целый отряд иловых бегунов, совершающий набег, может оставить в покое караван, чтобы напасть на единственного эльфа.

Иловые бегуны – маленькие, зеленые, чешуйчатые и уродливые. Их полные острых зубов рыла выдаются вперед. Иловые бегуны почти не носят одежду, если носят вообще. Вот что они и впрямь носят, так это скорее трофеи, чем какое-либо покрытие, носимое из скромности или ради защиты.

Иловые бегуны говорят на своем племенном языке, 35% из них могут говорить на всеобщем.

Сражение: В бою иловые бегуны применяют две основные тактики. Первая: подстеречь кого-нибудь в засаде, если получится. Вторая: подавить противника числом, нападая волнами. Однако иловые бегуны ни за что не нападут, если не превосходят врага хотя бы втрое.

Чешуя иловых бегунов тверда от природы, что учитывается в их AC. Они могут атаковать когтями и зубами. Каждый удар когтей наносит 1d3 повреждений, а острые зубы могут

нанести 1d6 повреждений. Также иловые бегуны носят оружие, если смогли его стырить. Каждый иловый бегун вооружен так:

Бросок	Оружие
1 50	Без оружия
51 60	Духовая трубка и деревянный или костяной кинжал
61 80	Праща и деревянная дубинка
81 90	Деревянное или костяное копье
91 00	Костяной или деревянный кинжал

Лидеры часто (50%) вооружены деревянным длинным мечом или коротким луком, а его стражи обычно носят деревянные или костяные ручные топоры или короткие мечи. Лидеры и стражи часто носят деревянные или иные типы щитов.

Чтобы ошеломить противника, иловые бегуны используют свою естественную скорость и посвящение «боевое сознание», переваливая через холм и спускаясь на врага с поражающей скоростью. Они стараются затопить противника до того, как какое-либо заклинание может быть наложено. В подобной ситуации противник получает штраф -3 к своим броскам ошеломления.

Иловые бегуны выйдут из боя, если понесли такие потери, после которых будут превосходить противника менее, чем вдвое.

Обитание/общество: По своей природе иловые бегуны – существа племенные, живущие в логовах группами до 200 персон. Обычно эти племена базируются на островах возле берегов Моря Ила или в отдаленных пустынных оазисах. Эльфов иловые бегуны считают вкуснятиной, и в рукопашном бою они всегда нападают сначала на любого присутствующего эльфа. Обычно это легко сделать благодаря их естественной скорости.

Иловые бегуны часто населяют те же типы островов, что и великаны. Великанов они обычно не трогают (никто ж не знает, сколько надо иловых бегунов для численного превосходства). Великаны склонны рассматривать этих существ как вредителей или червей, наводняющих дома великанов. К несчастью, те слишком быстры, чтобы можно было их пришибать как тараканов.

В шайке иловых бегунов всегда есть лидер, самый крупный из племени, вырастающий, возможно, до пяти футов в высоту. Если попадается шайка более чем из 10 иловых бегунов, то у лидера будет двое стражей. Если в шайке их более 20, будут присутствовать еще 1d4 стража. У лидеров 4 HD, обладают более толстой чешуей и носят щит, что дает им AC 5. У стражей 3 HD и щит, что дает им AC 6. Если столкнуться с ними прямо в логове, тогда стражей будет 11-30 (1d20+10), а лидеров 2-8 (2d4). У самого главного лидера будет максимальное значение hp, и в 10% случаев, он будет вооружен украденным металлическим оружием, возможно ржавым коротким мечом или выщербленным боевым топором.

Экология: Могут жрать почти все, хотя всегда будут предпочитать эльфятину, если сумеют ее достать. Иловые бегуны размножаются, откладывая яйца, причем только лидерам позволено спариваться.

Червь-пескоход

Червь-пескоход (Sink Worm)

CLIMATE/TERRAIN:	Море Ила, песчаные пустоши
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Q
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	12, Br 18
HIT DICE.	14
THACO:	7
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d12
SPECIAL ATTACKS:	Проглатывает целиком
SPECIAL DEFENSES:	Сдвиг по фазе
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 50')
MORALE:	Стойкий (11 – 12)
LEVEL/XP VALUE:	7,000
PSIONICS:	Нет

Червь-пескоход – это огромный белый червь, передвигающийся под песком или илом, оставляя позади себя просевшую поверхность. Несмотря на столь явный предостерегающий знак, очень редко добыча ускользает, раз уж червь-пескоход начал на нее охоту.

Червь-пескоход – существо огромное, простирающееся на полные 50 футов, а то и более. Он бледно-белый, похожий на длинную гигантскую личинку мясной мухи. Огромная пасть позволяет глотать существ человеческого размера одним глотком.

Сражение: Червь-пескоход движется сквозь песок, пока не очутится прямо под добычей. Тогда он взметывается из песка или ила и пытается проглотить свою жертву. Ничего не подозревающие искатели приключений бывали проглочены даже прежде, чем успевали сообразить, что на них нападают. Червь-пескоход атакует своим огромным ртом, обрамленным мечеподобными зубами. Его укус наносит 2d12 повреждений. Если бромок атаки червя на 4 или больше превышает необходимый, это значит, что он проглотил свою добычу. Пасть червя всего лишь семь футов в поперечнике – более крупная добыча не может быть проглочена.

Червь-пескоход движется очень тихо, частично благодаря своей способности проходить сквозь песок и камень «сдвигаясь по фазе». У него очень острые чувства, и он редко бывает ошеломлен, получая премию +1 к своим броскам ошеломления. Противники получают обычный бросок ошеломления. Успех означает, что они заметили просевшую дорожку в песке или иле, когда червь находился в 10-60 (1d6x10) ярдах. В иле дорожку можно увидеть даже с большего удаления – расстояние, с которого ее замечают, возрастает до 20-120 (2d6x10) ярдов. Червь-пескоход может чувствовать вибрации, когда кто-то идет по песку или бредет сквозь ил. Расстояние, на котором он их почувствует, составляет 120 ярдов для песка и 90 ярдов для ила.

Если червь-пескоход успешно проглатывает противника, он снова ныряет под поверхность, где пережевывает жертву, автоматически нанося 2d12 повреждений в раунд. Если добыча остается поблизости, он вернется за еще одной закуской, как только прожует первую. Проглоченная жертва может атаковать червя изнутри малым оружием, если оно уже было у нее в руке. Броски атак и повреждений получают штраф -1, и этот штраф кумулятивный для каждого раунда. Через два раунда после того, как hp жертвы достиг нуля, извлечь ее невозможно, разве что в виде маленьких кусочков.

У червя-пескохода уникальный метод передвижения. Если ему встречается в песке выход скальных пород, он просто сдвигается по фазе сквозь него. Сдвигаться по фазе он может на расстояние не более 90 футов. Если этого расстояния не хватит, чтобы не застрять в скале, сдвиг по фазе не срабатывает. Он пользуется этой способностью только, чтобы проходить сквозь скалы или убегать. Червь-пескоход не будет сдвигаться по фазе над землей, поскольку это сильно его замедлит. Он может воспользоваться этой способностью, чтобы очутиться впереди бегущего эльфа или прочей жертвы, особенно когда он очень голоден.

Если червь-пескоход ранен, он очень шустро отступает под поверхность. Он сдвигается по фазе вглубь земли, хотя и не может этого делать с жертвой в пасти. Чтобы исчезнуть под песчаной поверхностью, червю-пескоходу требуется два раунда, чтобы нырнуть в ил – один. Червь-пескоход может бросить свою жертву, чтобы спастись, если получит повреждения, превышающие 50% от его общего hp.

Ареал/общество: Червь-пескоход – существо одиночное, встречающееся с другим червем для спаривания лишь раз в три года. Проклюнувшиеся личинки предоставляются самим себе, и большинство немедленно приступает к каннибализму. Несколько сильнейших выживают, чтобы уйти восвояси. Яйца обычно закапываются на глубину минимум 10 футов под поверхностью, и их очень трудно обнаружить.

Червь-пескоход постарается сожрать практически все. Ему требуется как минимум одна жертва человеческого размера в день, поэтому они очень агрессивные охотники.

Экология: Червь-пескоход – это необычный зверь, который на самом деле пропускает песок и ил сквозь свое тело. Жабры отфильтровывают мельчайшие частицы воздуха в песке или иле, что позволяет ему дышать под илом. Этот отбор воздуха также приводит к образованию просевших углублений в поверхности песка или ила, сквозь который проходит червь-пескоход. Особенно червь-пескоход чувствителен к вибрациям бегущих по песку.

«Жабры» червя-пескохода служат объектом любопытства среди мужей знающих, поэтому яйцо червя-пескохода будет стоить столько, сколько владелец запросит за него. Однако, сложность в обнаружении яиц, делает это почти невозможным.

Ленивец, ахасский

Ленивец, ахасский (Sloth, Athasian)

CLIMATE/TERRAIN:	Лесной Хребет
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 - 4
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	24
HIT DICE.	11
THACO:	9
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	2-8/2-8/2-20
SPECIAL ATTACKS:	Ошеломление
SPECIAL DEFENSES:	Сопротивление яду
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 8')
MORALE:	Средняя (8 - 10)
LEVEL/XP VALUE:	2,000
PSIONICS:	Нет

Ахасский ленивец быстр, хитер и очень кровожаден. Семья ленивцев может сожрать за одну ночь целую деревню полурослико в, и обычно не прочь так и сделать.

Ахасский ленивец – это большое существо с бурым мехом. Обычно мех в рыжеватых и коричневых, либо светло-серых и зеленых пятнышках, что помогает ленивцу растворятся в листве Лесного Хребта.

Ахасский ленивец не издает слышимых звуков. Несмотря на это, они, кажется, весьма неплохо общаются между собой, устраивая хорошо скоординированные нападения.

Сражение: Ахасский ленивец таится в Лесном Хребте повсюду, но редко встречается за его пределами. В лесу великолепный природный камуфляж ленивца вынуждает противников делать броски ошеломления со штрафом -3.

Большой ленивец атакует двумя наборами изогнутых когтей и ужасным укусом. Когти длиной с кинжалы, и, подкрепленные значительной силой ленивца, причиняют 2d4 повреждения каждый. Зубы его столь же длинны и изогнуты, успешный укус ими наносит 2d10 повреждений. Если укус попадает при значении броска 18 или выше, это значит, что зубы ленивца погружаются в жертву, удерживая ее на весу, причиняя дополнительные 1d10 повреждений в раунд. Когда зубы погружены в добычу, атака когтями проводится с премией +4. Атасский ленивец выпустит свою добычу, лишь получив серьезные повреждения (hp уменьшено на 50% и более) или когда та умирает.

Ленивцы мигрируют семейными группами и обычно очень хорошо сражаются вместе. Даже молодняк обучен помогать при нападении. Если вам повстречались два ленивца – они супружеская пара. Если встречены 3 или более – один или два из них будут молодыми, с 5 HD, THAC0 15, наносящими по 1d6 повреждений каждым когтем и 1d4 укусом. Молодые обычно выступают в качестве приманки, свешиваясь с ветки, чтобы ударить одной лапой, после чего

отступают повыше на дерево. Пока их противники концентрируются на молодых, родители подходят сзади, чтобы убить.

Ленивцы-одиночки обычно нападают, только если отряд будет мал (одно или два существа размером с карлика или больше, или не больше полудюжины полурослико в). Тактика его не изменяется – он все равно предпочитает концентрироваться на одном противнике, пока тот не умрет или не потеряет сознание, после чего переходит к следующему.

У ахасского ленивца очень густой мех, что дает ему хороший АС от природы. Кроме того, у него крепкое телосложение, что дает определенную устойчивость к ядам. Ленивец получает +4 к спасброскам от природных ядов и +2 от всех прочих ядов.

Ареал/общество: Ленивец – животное территориальное, свирепо защищающее свою территорию. В небольшом лесу могут быть только одна или две семьи атасских ленивцев. Ахасские слоты никогда не нападают друг на друга, и если родители погибают, молодых ленивцев вероятнее всего усыновят первые же взрослые особи, которые им встретятся. Атасские ленивцы предпочитают деревья – и как логова, и как способ путешествовать. Когда речь идет о том, чтобы выбрать ветки, могущие выдержать их значительный вес, ленивцы обладают весьма здравым суждением. Они очень быстры как на деревьях, так и на земле. Они могут прыгать с ветки на ветку на расстояние до 30 футов. Они отводят назад свои когти, что позволяет им двигаться на земле столь же быстро, сколь и на деревьях.

Ленивец постоянно находится в движении, оседая, только когда самке приходит время рожать. Рождаются один или два детеныша, которые быстро взрослеют. Первые несколько месяцев самец в основном охотится для семьи, пока детеныши не подрастут достаточно, чтобы самим заботиться о себе. К тому времени, как исполнится шесть месяцев, детеныши станут достаточно взрослыми, чтобы пойти и помочь поймать полурослико в.

Экология: У ахасского ленивца лишь один естественный враг – полурослики. По совпадению, у него также лишь одна любимая пища – снова полурослики. Если в группе искателей приключений есть полурослики, то с вероятностью 90% их атакуют первыми. В действительности, к тому времени, как ленивец повзрослеет, он наверняка уже успеет убить и съесть многих из маленького народца. По этой причине, помимо прочих, как только полурослики узнают, что поблизости объявился ленивец, они устраивают на него охоту.

Племена полурослико в также охотятся на ленивцев. Единственный ленивец может обеспечить целую семью теплыми накидками. Изогнутые когти насаживаются на рукоятки – получаются прекрасные кинжалы. Полурослик, в одиночку убивший атасского ленивца, чествуется своим племенем как герой. Даже просто входить в группу, которая убила ленивца – это верный путь прославиться среди маленького народца Лесного Хребта.

Со-ут

Климат/ландшафт:	Плоскогорья
Частота:	Очень редкий
Организация:	Одиночка
Цикл деятельности:	Ночной
Диета:	Хищник
Интеллект:	Полу- (2-3)
Сокровище:	Нет
Жизненные ценности:	Хаотично-злой
Количество:	1
Класс доспеха:	-4
Движение:	18
Hit dice:	14+2
THAC0:	7
Число атак:	2 или 1
Повреждение/нападение:	2-12/2-12 +особое или 3-18
Специальные нападения:	Страх, кислотный яд, прокусывание доспехов
Специальная защита:	1/2 повреждения от неметаллического оружия, иммунитет к псионике
Сопротивление магии:	25%
Размер:	От L до H (длина 10-15')
Мораль:	Бесстрашный (19-20)
XP Ценность:	10,000

Псионика: Нет

Со-уты, или **погромщики**, это свирепые существа, живущие только ради того, чтобы разрушать. Им не ведом страх, и они ненавидят творения рук людских, вроде оружия и зданий.

Погромщик – это огромное, шестиногое существо, чье тело целиком покрыто серыми чешуйками. Эти чешуйки необычайно толсты, и сквозь них практически невозможно прорубиться. Четыре задние ноги – это большие, круглые подушечки, в то время как две передние ноги имеют когти, не уступающие по длине кинжалам. Его морда – порождение ночного кошмара, с длинными, грязными клыками и горящими красными глазами. Его нос напоминает рудиментарный рог, а уши – маленькие и круглые. Слышит он очень плохо, но чувство запаха у погромщика весьма остро.

Еще никто не сумел пообщаться с со-утом.

Сражение: Со-ут нападает только по ночам. Ураганная атака со-ута вселяет страх во все разумные существа с пятью или меньше HD. Что избежать этого эффекта, разрешен спасбросок, к этому страху иммунны все, у кого девять или больше HD. Существа с шестью и более HD получают премию +2 к спасброску. Те же, кто поддался страху, бегут в ужасе 2d8 раундов или пока со-ут не скроется из виду, выполняется то условие, которое займет больше времени. Три-крины иммунны к этому страху.

Со-уты – это мясоеды, но они редко нападают на полулюдей ради еды. Их сводит с ума запах изготовленных предметов, особенно металлических. Вид зданий также, кажется, разъяряет их. Со-ут всегда атакует наибольший из присутствующих рукотворных объектов. Металл он пытается уничтожить прежде, чем что-либо еще. Другими словами, если группа искателей приключений защищает здание, любой в металлических доспехах будет атакован первым, тот, у кого

металлическое оружие – вторым, а затем со-ут попробует сровнять с землей здание. Для погромщика абсолютно все равно, оставляет ли он защитников позади, пока разносит хижину, - со-ут займется ими в должное время. Только, если со-ут жестоко изранен (hp уменьшено на 50% и более), он повернется, чтобы разобраться с теми, кто напал на него.

В рукопашной со-уты – устрашающие противники. Они могут атаковать обоими передними когтями, нанося каждым по 2d6 повреждений. Когти также выделяют кислотный яд. Ударенный когтем должен сделать спасбросок от яда, или получить 20 дополнительных повреждений. Успешный спасбросок означает, что дополнительно получаются лишь 5 повреждений. Но против рукотворных объектов кислота особенно эффективна. Доспехи или оружие должны делать спабросок от кислоты, чтобы через раунд не распасться на части, изъеденные и бесполезные. Металлические предметы получают штраф -2 к спасброску. Погромщики всегда атакуют сперва доспехи оружие. Это дает им штраф к атаке когтями -4, пока доспехи или оружие не будут уничтожены.

Со-ут может также атаковать своими клыками, доставляя своим укусом 3d6 повреждений. Укус не производит кислоты, хотя если бросок атаки со-ута минимум на 4 превышает необходимый, он может прокусить доспехи персонажа. Требуется спасбросок от сокрушающего удара, иначе годность доспехов (AC) персонажа навсегда ухудшится на 1.

В рукопашной со-ут очень проворен, поэтому он не получает модификатора инициативы несмотря на свои большие размеры.

Ареал/общество: Погромщики – существа одиночные и, к счастью, очень редкие. Они живут лишь для того, чтобы уничтожать созданное людьми.

Погромщики обычно спят во время дневной жары, и храбрый искатель приключений может даже пройтись по нему, без того, чтобы разбудить. Днем со-ут все-таки получает модификатор инициативы из своего большого размера.

Экология: Со-ут живет со своих жертв. После того, как он уничтожит все рукотворные объекты в поле зрения, он обычно поселяется там, чтобы пожрать тела, оставшиеся после погрома.

Из чешуек погромщика выходят великолепные доспехи. Целая, неповрежденная шкура со-ута стоит до 100 сребреников, но ее должен вулканизировать кожевенник, а затем уже с ней работает доспешник. Доспехи из нее можно изготовить в виде набора чешуйчатой брони, который дает защиту, равную металлической кольчуге (AC 5).

К несчастью, он также весит как металлическая кольчуга и почти столь же неудобен на дневной жаре.

Паучий кактус

Климат/ландшафт:	Равнины
Частота:	Необычный
Организация:	Участок
Цикл деятельности:	Дневной
Диета:	Хищник
Интеллект:	Нет (0)
Сокровище:	Нет
Жизненные ценности:	Нейтральный
Количество:	2-8
Класс доспеха:	7
Движение:	0
Hit dice:	3
THAC0:	17
Число атак:	8
Повреждение/нападение:	1 + (см. ниже)
Специальные нападения:	Иглы вызывают паралич
Специальная защита:	См. ниже
Сопротивление магии:	Нет
Размер:	M (высота 6\' - 7\')
Мораль:	Средняя (8 - 10)
XP Ценность:	270

Псионика: Нет

Участки **паучьих кактусов** (Spider Cactus) выглядят подобно любому участку с безвредными кактусами, пока жертва не попадет под ливень иголок. Затем жертва притягивается к кактусу, где кормящие иголки начинают медленный пир из злополучного существа.

У паучьего кактуса бочкообразный ствол диаметром 2-3 фута и высотой 6-7 футов. Он ярко-зеленого цвета, с белыми прожилками. Иголки пурпурные и зеленые.

Сражение: Паучий кактус остается неподвижным, пока жертва или жертвы не окажутся в зоне досягаемости. Любой, кто приблизится на 15 футов к этому смертоносному кактусу, подвергнется атаке стреляющими иглами-гарпунами. Паучьи кактусы могут чуять живых существ и все, что содержит жидкость.

У паучьего кактуса есть 5-8 (d4+4) набора зазубренных пурпурных стреляющих иголок и 3d6 более крупных зеленых кормящих иголок. Он всегда атакует набором из 8 пурпурных иголок. Они атакуют лишь одну жертву за раз. Требуется три раунда, чтобы втянуть назад промахнувшиеся иглы, и полный день, до того, как их снова можно будет выстрелить. Если обрезать несколько нитей, он не будет использовать этот набор игл, до тех пор, пока не восстановит все восемь. Поврежденные иголки отрастают со скоростью три штуки в неделю.

В бою кактус сначала выстреливает набор пурпурных иголок, пытаясь поймать жертву. Затем он притягивает свою жертву к стволу, и она накалывается на кормящие иглы. Кактус кормится до тех пор, пока не высосет из нее всю жидкость, а затем высвобождает шелуху.

Каждый кактус в пределах досягаемости атакует своими пурпурными стреляющими иглами. Для каждой иглы требуется обычный бросок атаки. Если игла попала, она причиняет 1 повреждение. Жертва также должна делать спасбросок от яда, или будет парализована, паралич начнется через 2d4 раунда. Иглы покрыты слабым ядом, так что бросок получает премию +2. Спасательный

бросок необходим для каждой попавшей иглы. Стреляющие иглы втягиваются со скоростью пять футов в раунд.

Накалывание на зеленые кормящие иглы причиняет 2d4 повреждений плюс АС жертвы. В этом случае не учитывается поправка щита к АС, также, если жертва парализована, теряются поправки Ловкости. До тех пор она может извиваться и пытаться избегнуть кормящих иголок. Гарпунные нити очень сильны и тянут с Силой 17. Чтобы получить хоть какой-то шанс вырваться, необходимо обладать Силой больше 17. Если жертва обладает требуемой силой, и проводит раунд, ничего не делая, она может вытащить иголку или оборвать нить. Чтобы вытащить иголку требуется бросок на открывание двери, а чтобы порвать нить – бросок на сгибание прутьев. Нить также можно отсечь; АС каждой нити 5, и требуется 5 очков повреждения, чтобы обрезать ее. Дробящее оружие (тип В) не окажет на нить никакого воздействия. Поскольку иглы зазубрены, вытаскивание каждой причиняет жертве дополнительные 1d4 повреждений. Обратите внимание, яд контактный. Таким образом, даже если немедленно вытащить иголку, жертву, провалившую спасбросок, все равно парализует.

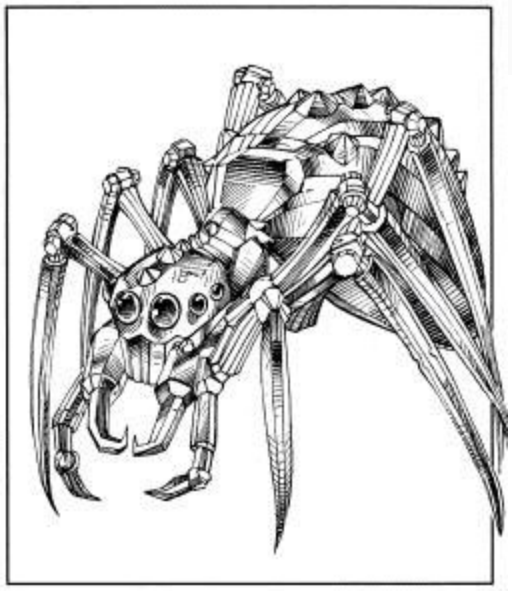
Паучьи кактусы конкурируют друг с другом – если одна жертва оказывается в пределах досягаемости нескольких из них, все они сражаются за нее. Если одна жертва загарпунена несколькими кактусами, достанется она тому кактусу, который всадил в нее больше всех иголок. Однако прочие кактусы будут тянуть так долго, как только смогут, пока их иголки наконец не вырвутся, причиняя жертве дополнительные 1d4 повреждений за каждую убранную таким манером иголку.

Обитание/общество: Паучьи кактусы растут участками, обычно вдоль дорог, т.е там где есть пища. Паучий кактус цветет, когда идет дождь, и в тот же день выпускает тысячи восьмилистных семян. Единственным проросшим семенем будет первое коснувшееся земли – оно быстро поглотит всю влагу из воздуха. Это означает, что участок паучьих кактусов обычно получает только одно новое растение с каждым штормом. Молодой паучий кактус растет со скоростью один фут в месяц, пока не достигнет полного роста.

Экология: У паучьих кактусов очень мало естественных врагов. Возможно, они единственные, кто может питаться даже канками.

Если иглы утрачивают свою эффективность (обычно это происходит, когда они все расстреляны), кактус можно надрезать ради его жидкости. Он производит похожую на мед жидкость, вроде содержимого яиц эрдлу. Из паучьего кактуса можно выдоить до галлона подобной жидкости. Жидкость служит одновременно пищей и водой. Галлон этой жидкости может заменить галлон воды, или им можно прокормить четырех существ человеческого размера на протяжении одного дня.

Паук, хрустальный



Паук, хрустальный (Spider, Crystal)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Полу- (2 3)
TREASURE:	Q (x2)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	24
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	3
DAM.AGE/ATTACK:	2-8/2-8/1-4
SPECIAL ATTACKS:	Псионика, хватает, световой луч
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (туловище 8')
MORALE:	Элита (13 - 14)
XP VALUE:	1,400

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
1	1/0/2	-/-	16	33

Психокинез – *Посвящения:* контроль над светом, инерционный барьер.

Psychokinesis *Devotions:* control light, inertial barrier.

Хрустальный паук – это ненасытный хищник, плетущий стеклянную паутину. Паутина очень остра и может сфокусировать вредоносный луч света на потенциальной жертве.

Хрустальный паук – это прекрасное существо, по крайней мере, на первый взгляд. Он сделан целиком из хрусталя и дневной порой солнечный свет проходит сквозь него, разбиваясь мириадами цветов. Когда он движется, цвета изменяются. По ночам он отражает любой свет, используемый его противниками, поэтому он все равно будет красочным, но не столь лучистым, как днем. В темноте он часто пользуется своей силой контроль над светом, чтобы сделать любой свет темнее (чтобы лучше ошеломлять потенциальную добычу).

Хрустальный паук неспособен издавать звуки, но может общаться со своими сородичами посредством контролируемого света.

Сражение: Хрустальный паук плетет паутину вдоль троп и долин, в подходящих местах, чтобы ошеломить атакующих. Ночью стеклянная паутина почти невидима, и неподозревающий отряд может зайти прямо в нее. Однако обычно паук предпочитает нападать днем, используя свою сложную паутину и способность контролировать свет, чтобы напасть на намеченную добычу.

Если у хрустального паука будет раунд на подготовку, он может направить световую атаку на потенциальную жертву. Необходим бросок атаки, но кристаллический паук получает премию +4 к

этому броску. Если он попадает, жертва получает 3d6 тепловых повреждений, и должна сделать спасбросок от палочек, чтобы не ослепнуть.

Если кто-то, ни о чем не подозревая, войдет в хрустальную паутину (провалив свой бросок ошеломления), он получит 4d6 очков режущего повреждения. Паутина не только очень липкая, но и очень прочная. От любого пойманного в паутину требуется бросок ловкости – неудача означает, что, выпутываясь, он получает еще 3d6 повреждений.

В рукопашной хрустальный паук атакует двумя острыми передними ногами и ядовитым укусом. Каждая передняя нога наносит 2d4 повреждений, а укус – 1d4. Жертва такого укуса должна также сделать спасбросок от яда со штрафом -2, или пострадать от яда типа E (удачный спасбросок – 20 повреждений, неудачный – смерть). Если обе передние ноги успешно попадут при немодифицированных 18 или выше, это значит, что хрустальный паук схватил своего противника. Будучи схваченной, жертва получает 4d6 повреждений каждый раунд, а паук получает премию +4 к броскам атаки для каждого последующего укуса. Хрустальный паук не может ухватить жертву больше четырех футов в ширину. Однако, это не удержит его от нападения.

Хрустальный паук особо восприимчив к заклинанию «тряски». Если подобное заклинание используется, паук получает 3d6 повреждений (спасбросок для половины повреждений).

Ареал/общество: Хрустальный паук – одиночное существо, плетущее паутину в наиболее удаленных местах Атаса. Живет он солнечным светом, хотя, кажется, ему и впрямь необходима жидкость время от времени (предпочитает человеческую кровь). После еды хрустальный паук обретает красноватый оттенок по всему туловищу. Это проходит через несколько следующих дней. Хрустальный паук живет около 150 лет. Прежде чем умереть, он откладывает яйца в центре большой паутины, которую плетет специально для этих целей. Из единственной кладки может проклюнуться до 200 хрустальных паучков. Хотя хрустальный паук может двигаться по своей паутине без вреда для себя, он не свисает с паутины, подобно обычно пауку, а предпочитает оставаться на земле. Хрустальный паук часто вплетает каменья в свою паутину. Насчет их цены он ничего не знает, единственный критерий – это блестящесть драгоценности. Кусок ярко блестящего стекла может быть предпочтен ценному, но скучному рубину.

Экология: У хрустального паука нет естественных врагов, но многие обзаводятся таковыми. В основном, на него охотятся ради паутины, из которой выходят великолепные острия для копий и ножей. Будучи доставленным на рынок, каждый неповрежденный кусочек паутины 12 дюймов длиной стоит 2 ср, для оружейника – 3 ср. Хрустальный паук может «соткать» 12 футов паутины в день. Типичная паутина 20 футов в поперечнике, хотя в пивных травят байки о паутинах во все 100 футов шириной. Идет ли речь о яйцекладной паутине, паутине гигантского хрустального паука, или это всего лишь вымысел – неизвестно.

Дух земли

Дух земли (Spirit of the Land)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Сверхгениальный (20)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	48
HIT DICE.	20
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	4d8/4d8
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +3 или лучше; см. ниже
MAGIC RESISTANCE:	65% (см. ниже)
SIZE:	От L до H (высота 10' - 20')
MORALE:	Бесстрашный (19 - 20)
LEVEL/XP VALUE:	25,000
PSIONICS:	Нет

Дух земли – это могущественное существо, обитающее в различных геологических чертах (горах, холмах, скальных формациях, горячих источниках, ложах рек, ветрах, небесах и т.д.) Атаса. Они буквально неуязвимы, а кроме того находятся в непосредственном контакте с миром. Они предпочитают работать через друидов, присматривающих за теми природными феноменами, где живут Духи. Помимо друидов весьма немногие когда-либо видели Духа или контактировали с ним.

Духов земли почти никогда не видно. В тех чрезвычайно редких случаях, когда они и впрямь проявляются, они выглядят как огромные стихиали, с чертами населяемых ими земель.

Духи земли общаются только с друидами и священниками, хотя, если пожелают, могут говорить на языке любого существа, населяющего их черту ландшафта.

Сражение: Духи Земли почти никогда не вступают в битву напрямую. В своей обычной (нематериальной) форме Дух полностью иммунен к магии, психонике или физическим атакам. На самом деле, единственное, что может нанести вред Духу в его обычной форме, это полное уничтожение природного феномена, в котором тот обитает.

Духи предпочитают работать посредством друида, охраняющего их черту ландшафта. Пока есть друид, чтобы защищать и охранять черту ландшафта, сам Дух очень редко принимает материальную форму. Единственно, когда Дух проявляет себя, это когда есть угроза самому существованию черте ландшафта. Это целиком зависит от кого, с каким типом Духа имеют дело. Оазису угрожать намного проще, чем полоске пустыни, а единственное, чем можно угрожать северному ветру, дующему из горной долины, это либо заполнить долину, либо убрать горы, так чтобы ветер больше не мог дуть. Во всех случаях, учитывайте тип Духа и вероятность того, а возможно ли вообще уничтожить эту часть Атаса.

Если подобная вероятность возникает, Дух может материализоваться в огромную стихиаль. Подобные существа явятся из того образования, где они обитают, и будут очень сильно их напоминать. Так, Дух скальной формации является как большая скалистая стихиаль, Дух горячего источника является колонной исходящей паром воды, Дух ветров – невидимое существо, напоминающее джинна, и т.д. Каждый из этих различных типов Духов обладает специальными атаками и защитами, описанными ниже.

В сражении все духи способны дважды атаковать своими массивными кулаками, нанося по 4d8 повреждений. Для атаки они пытаются застать врасплох – Дух пустыни появится из песка позади противника, Дух воздуха появится выше и сзади противника, Дух оазиса подымется из воды. В основном, это означает, что противник получает штраф -4 к своим броскам ошеломления. Каждое исключение делается индивидуально; например, Дух оазиса не может явиться позади противника, пока противник не повернется спиной к оазису, или не будет стоять в самой воде. Не забывайте об Интеллекте Духов и отыгрывайте соответственно.

Проявляющие себя Духи могут также использовать все заклинания из своей конкретной Сферы: Воздуха, Земли, Огня или Воды. Подобные заклинания читаются врожденными способностями и имеют фактор инициативы «два». Также, поскольку это врожденные способности, их нельзя разрушить, нанеся повреждение Духу, и для них не требуется никаких вербальных, материальных или соматических компонентов.

В материальной форме Дух высоко устойчив к враждебной магии. К большинству форм магии у них сопротивление 65%, за исключением магии из диаметрально противоположной Сферы. Духи воздуха не обладают сопротивлением к магии Земли, Духи Огня не обладают иммунитетом к магии Воды, и т.д.

В материальной форме духа нельзя «убить» по-настоящему. Теоретически, его можно довести до нуля hp, что приведет к его возврату в нематериальную форму. В течение одного полного дня после этого, он не сможет вернуться к материальной форме. День спустя, Дух может проявляться снова. Он регенерирует до полного hp и восстановит все свои силы. Если Дух подобным манером доведут до нуля hp, то в этот день охраняющий черту ландшафта друид не получает заклинаний выше 2-го круга.

Духи Воздуха: Духи воздуха включают Духов небес над определенными полосками пустыни, Духи южного ветра и им подобные. Они проявляются, только если есть угроза ветру/небу. Дух неба почти никогда не проявляется, единственное исключение, это когда кто-то поднимает достаточно пыли, чтобы закрыть небо, и только если подобные условия существуют месяцы, или даже годы. Другим случаем может быть, если кто-то убивает всех летунов в округе. Дух ветра каньона может проявиться, если заблокировано устье долины, от чего прекратиться ветер. Решите точно, какова величина наносимого ущерба, и действительно ли черта (небо или ветер) подвергается угрозе. Ни в коем случае вероятность проявления Духа не будет превышать 10%, да и то, столь высокой она будет только перед лицом широкомасштабного ущерба для черты ландшафта.

В материальной форме Духи Воздуха обладают несколькими особыми силами. Они могут открывать врата в Воздух и создавать ветер ураганной силы, способный сбить с ног всех существ размера меньше чем Гаргантюа. Ветер держится до часа и может сдуть существ размера М или меньше. Когда дух Воздуха сражается с существами, которые не касаются ничего, за исключением воздуха, он получает премию +2 к броскам атаки и повреждения.

Духи воздуха могут вызвать своих друидов заклинанием «шепчущий ветер», и только их друиды могут услышать этот шепот. Дух Воздуха всегда обращается к этому варианту, прежде чем проявиться.

Духи Земли: Возможно, что дух Земли – самый сильный из духов, поскольку земля есть повсюду. Подходя индивидуально, угрозой Духу выхода скальных пород в песчаной пустоши считается, если кто-то начинает разбивать скалу. Угроза Духу горы – это храмовник, накладывающий

несколько заклинаний «землетрясение», разрушающих гору. Максимальная вероятность того, что Дух себя проявит при угрозе широкомасштабного, непрекращающегося ущерба, 10%.

В сражении Дух Земли обладает двумя особыми силами. Они могут открывать врата в Землю, формируя большую стену, падающую на обидчика. Такая стена наносит 10d6 повреждений обычному противнику человеческого размера, и с вероятностью 50% может его похоронить. Другая особая сила Духа – это способность накладывать «землетрясение». Радиус воздействия землетрясения 100 футов, а его центром всегда будут разрушители черты ландшафта. Большие трещины появляются в земле, куда вполне могут упасть и быть раздавленными насмерть пакостящие существа. Вероятность этого 1 из 4 для маленьких существ, 1 из 6 для существ человеческого размера, и 1 из 8 для существ большого размера.

Духи Земли вызывают своих друидов несколькими способами. Самый популярный – послать поговорить с друидом норное животное, хотя в крайних случаях, Дух Земли может послать по земле очень слабые колебания, передающие сообщение, которое смогут понять только их друиды.

Духи Огня: Духу огня угрожать намного проще, чем Духам Воздуха или Земли, поскольку огненные черты, где они обитают, уничтожить гораздо легче, чем остальные. Существует теория, что когда пересохший луг уничтожается огнем, Дух трансформирует себя, возможно, становясь Духом горячего ветра, или Духом дыма, плывущего по пустыне. В прочих случаях, максимальная вероятность для проявления Духа огня – 10%.

В сражении Дух обладает двумя особыми силами. Он может открывать врата непосредственно из стихийного слоя Огня. Результатом будет стена огня, наносящая повреждение, как если бы ее наколдовал друид 20-го уровня. Эта стена может перемещаться за противником, и может следовать за ним повсюду, на все время действия заклинания. Огонь не может пересекать воду и не может вредить тому, кто полностью закопан в землю. Если противник взмывает в воздух, пламя просто сужается, вытягиваясь вверх, следуя за врагом в воздух. Максимальная высота такого огня 100 футов. Вторая особая сила – это горячий, серный ветер. Сам ветер не имеет никакой реальной силы, стоящей упоминания (в отличие от силы Воздуха). Однако, серными газами нельзя дышать как обычным воздухом, они вызывают удушье и спазмы (спасбросок от яда каждый раунд, чтобы избежать). Этот серный ветер также обезвоживает свою жертву – каждый раунд его воздействия оказывает тот же эффект, что и пребывание без воды в целый день. От этого эффекта спасбросков не существует. Если противник не нуждается в воздухе ля дыхания, скажем, благодаря, «ожерелью адаптации» или другому магическому эффекту, то он не подвергается удушающему эффекту, хотя обезвоживание все равно остается в силе.

Духи Огня общаются с проживающими друидами посредством версии заклинания «очаровать огонь». Лагерный костер будет танцевать, и создавать образы, которые сможет истолковать только охраняющий друид. Если же лагерного костра не имеется, они могут общаться с друидами посредством образов в дыму, или даже изменяя отражение солнечного света от блестящей поверхности.

Духи Воды: Духи Воды относятся не только к самым важным, но, в то же время, к самым уязвимым духам Атаса. На Атасе Духи Воды не столь редки, как можно было подумать, поскольку почти все из многочисленных лесов Лесного Хребта населены Духами Воды.

Подобно прочим Духам, они очень редко принимают материальную форму. Даже лесной пожар не приведет к проявлению Духа, если только огонь не угрожает всему лесу. До тех пор, пока сохраняется достаточно леса, чтобы позволить отрасти новому лесу, Дух Воды не беспокоится. Аналогично, если оазис полностью пересыхает, но источник, что питает его, не уничтожен, Дух не чувствует угрозы. Если перед ним встает угроза полного уничтожения черты ландшафта, Дух Воды имеет максимальную вероятность для принятия материальной формы 10%.

В сражении Духи Воды самые слабые, способные существовать лишь в своей стихии. Это сама вода в оазисе или, возможно, сок, текущий в лесных деревьях. В лесу Дух способен оживлять дерево и использовать его для нападения. У дерева будет THAC0 и hp Духа, и AC 6.

Он может атаковать дважды в раунд, по 4d8 повреждений за удар. Дух источника или оазиса попытается схватить своего противника и утащить его в воду, чтобы захлебнулся. Это требует успешной атаки обоими «руками» воды, а жертве позволен бросок на сгибание решеток, чтобы освободиться. Дух леса не помышляет об утоплении своей жертвы, он применяет заклинание «опутать» чтобы удержать жертву на месте, пока дерево не подковыляет, чтобы забить противника до смерти.

Духи Воды общаются посредством вращающихся узоров в пруду или оазисе.

Ареал/общество: Духи земель населяют почти все черты местности Атаса. Они полностью одиночные существа, сосредоточенные только на своей территории. Однако, они и впрямь сосуществуют с прочими духами в этой области. Горячий источник, к примеру, могут населять Духи, как Огня, так и Воды, мирно сосуществуя, даже если они и диаметрально противоположны.

Экология: Духи либо не оказывают никакого воздействия на экологию, либо сами и есть экология, все зависит от вашей точки зрения. Друиды их чтят и поклоняются, простые люди – уважают, а осквернители игнорируют либо воюют с ними. Дух не нуждается в поклонении друида, чтобы выжить. Ему хватает простого существования в избранной черте местности. Духи, чье место жительства было уничтожено, либо умирают, либо возвращаются на стихийный слой, какой из вариантов верен – никто не знает. Это тайна, ответа на которую не знают даже великие друиды. Также никто не знает, где зародились Духи. Популярная теория гласит, что Атас некогда был миром, столь полным жизненной энергии, что должно быть сами Духи и ответственны за возникновение жизни.

Т'чоуб

Т'чоуб (T'Chowb)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	См. ниже
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	12
HIT DICE.	2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	Высасывание Интеллекта
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (1')
MORALE:	Очень стойкий (13 - 14)
LEVEL/XP VALUE:	270

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
2	2/2/7	EW/TW	10	45

Телепатия – *Науки:* высасывание разума, башня железной воли; *Посвящения:* контакт, дневной сон, эго кнут, невидимость,

Психометаболизм – *Посвящения:* смещение; повышенная скорость; повышенные чувства.

Telepathy – *Sciences:* mind drain, tower of iron will; *Devo¬tions:* contact, daydream, ego whip, invisibility,

Psychometabolism – *Devotions:* displacement, enhanced speed, heightened senses.

Т'чоуб – это особенно смертоносное маленькое существо, наслаждающееся, высасывая интеллект более умных существ.

Т'чоуб – это крохотное, гуманоидное существо, чья серая кожа жестка, как подошва. У него красные глаза-бусинки и пурпурный гребень вдоль черепа. Он безволос, а его голова выглядит, в целом, слишком большой для его крохотного тельца.

Обычно т'чоуб не говорит ни на каком языке, но он получает способность говорить на одном из известных его жертв языке, за каждые три высосанных очка Интеллекта.

Сражение: Т'чоуб никогда не вступит в открытое противостояние, если его возможно избежать. С его-то способностями ему обычно нетрудно избежать битвы. У него есть следующие воровские способности: 40% бесшумной ходьбы и 38% укрытия в тенях. У т'чоуба есть немало других способностей, помогающих отыскать добычу, которой послужит любое, более разумное существо, чем сам т'чоуб.

Любимый способ атаки т'чоуба – проскользнуть к отряду или каравану, ставшему лагерем на ночь. Он попытается подобраться поближе к одному из часовых и вступить в псионический *контакт*. Если часовой обладает псионической защитой, т'чоуб попытается насильно установить контакт с его разумом при помощи *эго кнута*. Если обе силы провалятся, он, скорее всего, прекратит атаку, и либо передвинется к другому часовому, либо подождет, пока этого часового сменят на часах.

Установив контакт, т'чоуб применит *дневной сон*, чтобы смутить разум часового. Затем он может проскользнуть в лагерь поохотиться на спящие жертвы. Будучи обнаруженным, часовым ли, или кем-то из лагеря, т'чоуб удерет, воспользовавшись одной из двух своих уникальных псионических сил – *повышенной скоростью*. *Повышенная скорость*позволяет т'чоубу двигаться со скоростью 36, ее поддержание стоит 3 PSP в раунд. При удирании т'чоуб помогает себе*смещением.* Если же т'чоуб остается незамеченным, он переходит к «высасыванию» жертвы.

Т'чоуб высасывает жертву при помощи другой своей уникальной способности, *высасывании разума*. Она очень похожа на *стирание разума*, но с двумя важными отличиями. Она не требует посвящения *контакт*. Однако она требует раунда физического контакта. Высасывание безболезненно, и обычно не замечается жертвой, особенно спящей.

Когда т'чоуб касается жертвы, ей позволен спасбросок от заклинаний, со штрафом -4, если жертва спит. Провал означает, что жертва ничего не замечает и высасывание идет беспрепятственно. При успешном спасброске, жертве снится ужасный кошмар. Это может привести к тому, что она проснется. Делается бросок ошеломления – если жертва не ошеломлена, то просыпается с воплями. Если же потенциальная жертва не спала, успешный спасбросок означает, что ее начинает терзать ужасное ощущение, что с ней вот-вот случится что-то плохое. На этом месте т'чоуб сливается с пейзажем и продолжает высасывание.

За каждый раунд высасывания жертва теряет одно очко Интеллекта – навсегда. Т'чоуб же получает одно очко, но только на один день. Даже если жертва проснется, т'чоуб может продолжать *высасывание разума,* пока не насытится. А насытится он, только когда его Интеллект достигнет 24. Поскольку обычный Интеллект т'чоуба – 4, то для персонажа это может оказаться весьма опустошительным. Когда Интеллект жертвы падает до 2, т'чоуб теряет к ней интерес – ведь теперь это пускающий слюни идиот.

Высасывание разума может идти до тех пор, пока жертва находится в радиусе 30 футов от т'чоуба. Высасывание может быть прервано, только если т'чоуб вынужден покинуть этот радиус, или если ему причинен какой-либо ущерб. Успешная физическая атака прекращает т'чоубское высасывание разума немедленно. Успешная психическая атака прекратит высасывание и вызовет потерю т'чоубом всех очков Интеллекта, полученных от данной жертвы. К несчастью, эти очки отнюдь не закачиваются обратно в психику жертвы – они попросту пропадают. Высосанная т'чоубом жертва может восстановить свой разум только посредством ментальной хирургии, *исцеления,* или *восстановления.*

Обитание/общество: Т'чоуб является одиночкой, потому что не любит никого и ничего, кроме чувства силы, которое у него возникает, когда он становится сообразительнее. Насытившийся т'чоуб – это гений, и использует свой новообретенный разум так, как сочтет наиболее нужным.

Экология: Т'чоуба можно встретить в городах, на маршрутах и почти везде, где собираются разумные существа.

Тракс

Тракс (Thrax)

CLIMATE/TERRAIN:	Море Ила, Плоскогорье
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Очень (11 - 12)
TREASURE:	K, M, (A)
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	24
HIT DICE.	9
THACO:	11
NO. OF ATTACKS:	1 + специальная
DAMAGE/ATTACKS:	2 - 12 или оружием + 3 (сила)
SPECIAL ATTACKS:	Высасывание воды
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (высота 5' - 7')
MORALE:	Элита (15 - 16)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
2	1/2/4	-/-	12	66

Психометаболизм – *Науки:* укрощение энергии, теневая форма; *Посвящения:* состаривание, вызвать распад, смещение, удвоить боль.

Тракс – это вселяющее страх существо, существующее благодаря воде, которую он высасывает из своих жертв. Тракс очень умен, а как враг – неумолим.

Выглядит тракс как гуманоид с кожей красновато-коричневого оттенка. У него темные волосы и заостренные уши, но с эльфом его не спутаешь. Черты лица тощи и угловаты, а глаза – густого голубого цвета, как озера воды. Тракс – существо мускулистое, у него длинные тонкие руки и пальцы, оканчивающиеся маленькими присосками.

Тракс говорит на всех языках, известных ему до превращения.

Сражение: Тракс предпочитает нападать на одиночек, то ли покинувших лагерь в одиночку, то ли выставленных на стражу, присматривать за спящим лагерем. Чтобы приблизиться к потенциальной жертве, тракс использует теневую форму, обретая плотность позади нее. Если жертва защищена доспехами, тракс может попытаться вызвать распад доспехов жертвы. Когда кусочки доспехов упадут подле жертвы, тракс атакует своими могучими руками, чтобы удержать жертву и высосать всю воду из ее тела.

Атака тракса по бездоспешной жертве причиняет 2d6 повреждений, и жертва должна делать спасбросок от окаменения. Провал означает, что тракс сумел прицепиться к коже жертвы своими пальцевыми присосками, и начал высасывать из нее воду. Если намеченная добыча все еще в

доспехах, то вероятность того, что тракс прицепится к жертве, составляет 10% за каждое очко АС. (Так, существует 80% вероятность того, что тракс прицепится к кому-то с АС 8.)

Траксу требуется один ход, чтобы высосать всю воду из существа человеческого размера, или, грубо, один раунд на каждые 20 фунтов веса. Это причиняет невыносимую боль высасываемому существу – каждый раунд жертва должна делать спасбросок от смертельной магии или потерять сознание от боли. Каждый раунд продолжающегося высасывания дает кумулятивный штраф -2 к спасброску. Когда будет высосано более 75% воды, жертва автоматически теряет сознание от обезвоживания. Обратите внимание, что штраф -2 также относится к атакам, повреждению и любой другой способности или действию, которое пытается предпринять атакуемое траксом существо. Боль также не дает жертве достаточно сконцентрироваться для накладывания заклинаний или применения психических сил.

Полностью лишенная воды жертва вместо того, чтобы превратиться в тракса, становится высохшим трупом. Однако человек, оставшийся в живых после нападения тракса, должен сделать не модифицированный спасбросок от магии смерти, или самому стать водососом. Это не болезнь, а скорее магическое проклятие, передаваемое траксом. Это превращение займет от двух до четырех недель (d3+1); в этот период жертва будет испытывать сильную жажду. Чтобы вылечить жертву этого несчастья необходимо «снятие проклятия». Заклинание должно быть наложено до того, как жертва проявит себя траксом. Только люди восприимчивы к этому проклятию.

Ареал/общество: Тракс – это несчастное существо, которое можно встретить где угодно. Поскольку тело жертвы тракса ни с чем не спутаешь, в деревнях и городах траксы встречаются не часто, по крайней мере, не остаются там надолго. Они обычно снимаются с места как только обнаружат свое проклятие, в противном случае на них будут охотиться до победного конца. Вне деревень они влачат одиночное, мучительное существование. Тракс помнит, кем он был до превращения, но помочь себе не в силах. Им управляет стремление выжить. Поначалу, тракс-новичок может даже сохранить свое оригинальное мировоззрение, возможно, решившись питаться животными вместо разумных существ. Но проклятие продолжает работать, и через несколько месяцев единственное, что имеет значение – это пища. Он также начинает ненавидеть тех, кто не страдает от его проклятия, особенно людей и полулюдей.

Экология: Траксу необходимо питаться жертвой как минимум раз в день. Он может пить воду, но это не заменит ему необходимого питания.

Тор-крин

Тор-крин (Благородный богомол) Tohr-kreen (Mantis Noble)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой, кроме Лесного Хребта
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Стаи
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От очень умного до гения (11 - 18)
TREASURE:	R, S (C)
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (75%) или 1 - 4 (25%)
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	36
HIT DICE.	7 – 12
THACO:	7 - 8 HD: 13 9 - 10 HD: 11 11 - 12 HD: 9
NO. OF ATTACKS:	5 или 3
DAMAGE/ATTACKS:	1-6(x4)/2-7 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Яд
SPECIAL DEFENSES:	Уклонение от снарядов при броске 11 или выше
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (8' - 10')
MORALE:	Элита (15 - 16)
LEVEL/XP VALUE:	7 HD; 2,000 8 HD; 3,000 9 HD: 4,000 10 HD: 5,000 11 HD: 6,000 12 HD: 7,000 Психоницист - плюс 2,000
PSIONICS	Вероятность 10%

Тор-крины – это более крупные, окультуренные версии три-кринов. Они цивилизованнее своих меньших кузенов, и далеко не столь агрессивны. Однако, когда у них доходит дело до боя – они гораздо смертоноснее три-кринов. Временами их встречают, путешествующими по Атасу, но никто из них не рожден в известных землях. Ходят слухи, что они могут быть из города, расположенного далеко-далеко, но ни один тор-крин никогда не откроет ни нахождения этого города, ни даже существует ли он.

Тор-крин напоминает своего меньшего кузена, и может быть даже спутан с ним. Они напоминают огромного богомола с песчано-желтой расцветкой богомола-воина. У них темно-пурпурные или черные глаза, они носят кожаную упряжь, чтобы нести оружие и прочие вещи. Тор-крины вырастают до 10 футов высоты и 13 футов длины, и весят от 300 до 400 фунтов. Они носят обычное оружие и щиты, или специальное оружие, разработанное три-кринами, - гитку. Сами они разработали улучшенную версию чаткчи, называемую кёркчей. Встреченный на дороге тор-крин обычно будет со специально изготовленным рюкзаком, набитым сокровищами искусства и книгами, с которыми он ни за что не расстанется.

Тор-крины говорят на языке три-кринов, ну и на своем тоже. Дополнительно, они говорят на 1-4 других языков.

Сражение: Тор-крины – это яростные бойцы, ничто не остановит их на пути к победе. Тот факт, что тор-крин происходит из более развитой культуры, чем три-крин, отнюдь не очевиден тому, кто вынужден сойтись с ним в битве.

В рукопашной тор-крин может атаковать своими четырьмя передними конечностями, нанося каждой по 1d6 повреждений. Их парализующий яд гораздо сильнее, чем у меньших кузенов. Спасбросок от парализации делается со штрафом -4, при неудаче жертву парализует на 2d6 раундов. При провале этого броска, жертва должна также сделать еще один от яда, или получить 20 дополнительных повреждений от шока нервной системы.

Тор-крины также пользуются и оружием, предпочитая длинное древковое оружие и двуручные мечи. Тор-крин способен применять одновременно два двуручных меча, по одному с каждой стороны. Они также могут нести щит, улучшая свой АС на 1. Они сведущи в обращении с гиткой – изобретенным три-кринами древком со зловещими лезвиями. Они улучшили дизайн чаткчи – метательного лезвия народа богомолов. Результатом стало кёркча – метательное оружие, подобное заточенному бумерангу, с шипами вдоль края, которые наносят дополнительные повреждения. Гитка наносит 1d10 повреждений в качестве рукопашного оружия, и 1d6+2 в качестве метательного. Кёркча наносит 1d8+2 повреждений при метании, автоматически возвращаясь к метавшему при промахе. Типичная кёркча заточена с обеих сторон, но 25% из них тупые возле заднего изгиба. Подобное оружие может использоваться для нокаутирования противника. Тор-крин получает штраф -1 к броску атаки, когда использует кёркчу подобным образом. Вероятность лишить сознания равна 3% за единицу причиненного повреждения. При подобном использовании оружия, лишь 25% повреждения будут постоянными. Типичный тор-крин носит 2-5 (1d4+1) таких штуковин, и 50% всех кёркчей на самом деле сделаны из металла. Металлические кёркчи наносят на одно повреждение больше.

Тор-крин может подобно воину-богомолу уклоняться от снарядов, но поскольку он крупнее, то и убраться с траектории ему сложнее. Им необходимо выбросить 11 или больше, чтобы уклониться от снаряда. Они могут прыгать на 30 футов вверх и 70 футов вперед.

Тор-крины, наделенные псионическими силами поголвно предпочитают всем прочим дисциплинам телепатию и психометаболизм.

У тор-крина есть вероятность 5% за уровень обладать волшебным оружием, щитом или всяческим магическим предметом, и с вероятностью 90% у него будет 1d8 фруктозелий. Ни единый тор-крин не может накладывать заклинания мага, хотя, когда они пользуются магическими предметами, то не испытывают никаких угрызений совести.

Тор-крины не любят холодной погоды. Если температура падает ниже точки замерзания, тор-крины получают штраф -1 к броскам инициативы и атаки. Также у них штраф -1 к спасброскам от магических атак холодом. Тор-крины, путешествующие через горы, обычно имеют плащ специального покроя для защиты от холода или еще и магическое устройство типа *кольца тепла.*

Ареал/общество: Тор-крины пришли издалека. Предполагается, что где-то есть их культура, но еще никто не сумел ее разыскать, или заставить тор-крина сказать, где это. Неизвестно, то ли тор-крины покидают свой дом, потому что им «*вставили шестеренку*», то ли просто из редкостного упрямства. Те, кто знает три-кринов, считает, что оба объяснения одинаково правдоподобны.

Встречные тор-крины – это обычно одинокие путешественники, вероятность встретить более одного тор-крина – только 25%. Они охотно посещают жилища полулюдей, всегда пытаясь узнать что-то новое. Тор-крины также скупают произведения искусства, обычно маленькие украшения, которые они могут носить, или маленькие рисунки, на которые приятно смотреть. Вкус тор-кринов отличается от остальных атасийцев, так что предмет, который сам художник считает мусором,

может получить от тор-крина цену в 10 раз выше предполагаемой, в то время как высоко оцененный предмет останется без внимания.

Тор-крины никогда подолгу не остаются в одном месте, даже не известно, а возвращаются ли они в свой далекий дом, или их навечно изгнали. Тор-крины весьма сдержаны, когда речь идет об их доме или их биографии, хотя страсть как любят пообщаться почти на любую другую тему. Тор-крины быстро становятся друзьями людей и полулюдей, даже принимаются отдельными эльфами с широким кругозором.

Одна из черт, на которую ссылаются, чтобы доказать, что тор-крины гораздо более развиты, чем их кузены три-крины, состоит в том, что тор-кринам не интересно есть эльфятину. Кажется, что тор-крины считают поедание разумных существ каннибализмом, и никогда на это не пойдут. Кончно, весьма немногие эльфы верят в это, и возможно, повстречавшемуся с ними тор-крину, придется защищаться.

Также тор-крины отличаются от воинов-богомолов тем, что не разделяют их страсть к охоте. Они такие же фанаты своего дела, как воины-богомолы, но их цель выходит рамки простого выживания. В основном, поиск знаний заменил потребность в охоте. Человек, дающий приют гостю тор-крину, может оставить его вечером читающим в библиотеке, и вернуться утром, чтобы обнаружить, что тор-крин и с места не сдвинулся, ну разве что принести еще книг или свитков.

Вот что у тор-кринов общее с три-кринами, так это одинаковые чувства к товарищам по выводку. Тот, кто подружится с тор-крином, обретет друга на всю жизнь. При их исследовательской природе и кочевым образом жизни это не такое простое событие. Товарищ тор-крина по выводку может рассчитывать, что друг придет ему на защиту, или, раз уж такое произойдет, отомстит за него.

Отношения с три-кринами обычно цивилизованные, хотя тор-крины, кажется, считают воинов-богомолов варварами, некультурными и неотесанными. В основном, тор-крины не завязывают дружбы с три-кринами, относясь к ним как бедным, невоспитанным родственникам. Ясное дело, три-крины платят взаимностью, считая тор-кринов чванливыми снобами. Однако тот факт, что в бою тор-крины несомненно лучше, обычно удерживает отношения от перехода в чересчур натянутые. Тор-крин какое-то время может путешествовать со стаей три-кринов. Однако, постоянный поиск три-кринами еды и одержимость охотой обычно наскучивают тор-крину, и довольно быстро он их покидает.

Тор-крины гораздо выносливее три-кринов. Им также не надо спать, и они могут существовать на половину от потребного три-крину количества воды (1/14 галлона в день).

Одна из черт, общая для тор-кринов и большинства людей, - страх и отвращение к магам, особенно к осквернителям. Тор-крины мало уважают того, кто не стремится к борьбе с оскверняющей магией, они чувствуют, что любой, кто позволяет разрушать мир ради магии, не стоит их внимания. Они достаточно мудры, чтобы не выступать в открытую против королей-колдунов, и они прилагают все усилия, чтобы избежать контакта с храмовниками любого из королей. Если храмовники пытаются арестовать или задержать тор-крина, то в дело идут переговоры и даже подкуп. Если ничего не выйдет, то с вероятностью 75% у тор-крина сорвет крышу, и он убьет или обезвредит храмовников и удерет из города. Если тор-крин не начинает немедленной драки, то это только потому, что он выжидает лучшей возможности.

Не существует никаких записей о самке, хоть когда-то откладывающей яйца в землях Атаса. То ли они возвращаются откладывать яйца домой, то ли нелюдимость тор-кринов делает поиск партнера для них проблематичным.

Тор-крины могут скрещиваться с три-кринами, но опять, нет никаких записей, что подобное происходило на Атасе. Они также разорвали круг, причиняющий смерть столь многим три-кринам до достижения зрелости – в отличие от три-кринов, благородные богомолы никогда не поедают свой молодняк, даже тех, кто и так не выжил бы. Это поднимает уровень выживания среди молодняка почти до 50%. У молодого тор-крина 2 HD, THAC0 19, он наносит по 1 повреждению

каждой рукой и укусом. Личинка тор-крина получает HD каждые два года и созревает к четырнадцати годам. Тор-крины не проявляют никаких признаков старения, пока не достигнут минимум 50 лет, и могут доживать до 75 лет.

Экология: Тор-крины пришли из степных земель к северу от Звенящих Гор. Поскольку они обладают теми же, а то и лучшими, чертами выживания, что и три-крины, всегда подразумевалось, что их родина – бесплодная пустыня. Вот только это ничего не доказывает – это могут быть просто расовые черты. Но, какой бы ни была правда, а убить тор-крина очень сложно. У всех тор-кринов есть навык выживания на всех типах местности, кроме Лесного Хребта.

Оружие тор-кринов очень редкое и очень ценное. Гитка или упряжь в хорошем состоянии могут стоить до 25 sp. Кёркча стоит 2d6 sp для коллекционера и 1d6 sp для воина. Люди-богомолы особенно ценят кёркчу и платят двойную цену коллекционера. Металлическая кёркча стоит 1d4 gp, и вдвойне для три-крина или коллекционера. Металлическая кёркча с тупым краем может принести до 5 gp от гладиатора или воина, поскольку ее можно использовать без риска порезать незащищенную руку. Чтобы научиться пользоваться кёркчей, необходимо две ячейки навыков, и обучение со стороны тор-крина или три-крина, умеющего с ней обращаться. По очевидным причинам, это редко происходит. Ходят легенды о короле-колдуне, в чьем загоне был гладиатор то-крин, и упомянутого гладиатора заставляли обучать прочих членов загона обращению с этим оружием. Это оружие является исключением из обычных правил, касающихся гладиаторов – у них нет автоматического знания кёркчи. Однако гладиатору, для овладения ею, требуется только одна ячейка навыка.

Из черепа тор-крина выйдет превосходный великий шлем. Можно смонтировать неповрежденный экзскелет и получить трофей, а у одного короля-колдуна, говорят, было трое этих больших, магически оживленных скелета, чтобы охранять его запасы воды.

У тор-крина обычно есть 1d6 ценных каменьев, предназначенных для покупки книг или предметов искусства. Поскольку память у тор-кринов фотографическая, им необходимо прочесть книгу лишь один раз. Все встречаемые тор-крины умеют читать и писать, однако этот факт они откроют лишь товарищам по выводку или близким друзьям.

Вилличи

Вилличи (Villichi)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Община
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий (13 -14)
TREASURE:	K, R
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	1 - 4
ARMOR CLASS:	По разному
MOVEMENT:	24
HIT DICE.	По разному
THACO:	По разному
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	M (высота 7')
MORALE:	По разному
LEVEL/XP VALUE:	По разному

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attacks/Defences	Score	PSP
3	2/2/7	II/M-,TS	15	52
4	2/2/9		15	65
5	2/3/10	PsC/TW	15	78
6	3/3/11		15	91
7	3/4/12	PB/IF	15	104
8	3/4/13		15	117
9	3/5/14	-/MB	15	130
10	4/5/15		15	143
11	4/6/16		15	156
12	4/6/17		15	169

Психокинез – *Науки:* телекинез; *Посвящения:* баллистическая атака, инерционный барьер.

Телепатия – *Науки:* связь разумов; *Посвящения:* контакт, проникновение в id, неодолимый враг, пустое сознание, щит мысли.

Psychokinesis *Sciences:* telekinesis; *Devotions:* ballistic at¬tack, inertial barrier.

Telepathy *Sciences:* mindlink; *Devotions:* contact, id insinua¬tion, invincible foes, mind blank, thought shield.

При 4 HD, добавьте: **Psychokinesis** *Посвящения:* контроль над телом (control body), контроль над звуком (control sound).

При 5 HD, добавьте: **Telepathy** *Науки:* башня железной воли (tower of iron will); *Посвящения:* психическое сокрушение (psychic crush).

При 6 HD, добавьте: **Clairsentience** *Посвящения:* узнать местонахождение (know location).

При 7 HD, добавьте: **Telepathy** *Науки:* психический взрыв (psionic blast); *Посвящения;* крепость интеллекта (intellect fortress).

При 8 HD, добавьте: **Clairsentience** *Посвящения:* чувство опасности (danger sense).

При 9 HD, добавьте: **Psychokinesis** *Науки:* проекция силы (project force).

При 9 HD, добавьте: **Telepathy** *Посвящения:* ментальный барьер (mental barrier).

При 10 HD, добавьте: **Psychometabolism** *Посвящения:* клеточная регулировка (cell adjustment).

При 11 HD, добавьте: **Psychometabolism** *Посвящения:* оружейник (craft weapon).

При 11 HD, добавьте: **Telepathy** *Науки:* высшая невидимость (superior invisibility).

При 12 HD, добавьте: **Psychometabolism** *Науки:* родство с животными (animal affinity).

Вилличи – это женщины, рожденные обычными людьми. Никто не в силах предсказать, когда или где родится ребенок-вилличи. Обычные люди их сторонятся, хотя выгнать ребенка-вилличи считается плохой приметой. Достигнув возраста, они обычно идут к обители своих сородичей, расположенной где-то в Звенящих Горах. Вилличи – весьма сильные психоницисты, и, следовательно, весьма могущественная группа. Вилличи, с которой сталкиваются, это обычно агент, посылаемый иметь дело с торговой компанией или деревней.

Вилличи напоминают обычных человеческих женщин, только с более длинными конечностями и лицами. Хотя они и выглядят тощими (в основном благодаря своему росту), на самом деле у них пропорции обычных человеческих женщин. Обычно вилличи ходят укутанными в плащи, поскольку они особо восприимчивы к пылающему солнцу.

Все вилличи говорят на 1d4 языках, используемых людьми или полулюдьми.

Сражение: Вилличи не агрессивны, обычно они сражаются, лишь защищая свои жизни или свою общину. Все они психоницисты 3-12 уровней. Столкновения за пределами их обители происходят с агентом минимум 7-го уровня (1d6+6). Если их больше одной, то прочие будут охраной/спутницами 3-11 уровней. Чтобы определить уровни спутниц, бросьте 1d6 за каждую и отнимите результат от уровня агента.

Находясь на удалении от обители, вилличи обычно носят кожаные доспехи. Вилличи не жалуются на Ловкость (15+1d6), что дает им АС не меньше 7, а возможно и все 3. Существует вероятность 7% за каждый уровень агента, что у нее будет волшебное кольцо или плащ; для спутниц вероятность подобного будет лишь 5% за уровень. Это может привести либо к дальнейшему улучшению АС, либо позволит им распрощаться с кожаными доспехами. Они используют ручные топоры, кинжалы или короткие мечи (вероятность для каждого оружия 33%), но существует вероятность лишь 3% за уровень, что у кого-то в группе будет волшебное оружие. Вилличи никогда не пользуются металлическим оружием или доспехами, чувствуя, что это делает их неким образом нечистыми.

Предпочитаемый способ нападения у вилличи – психоника, а их силы делают ужасающими противниками. В психоническом бою они чертовски хороши – если используется конкретная защита, они немедленно переключаются на наиболее эффективную из имеющихся у них атак, чтобы преодолеть ее. Оружие они применят, только если подвергнутся нападению иммунного к психонике существа. (Исключение из этого правила – если они успешно применили силу «неодолимый враг» против восприимчивого противника. Тогда они попытаются ударить этого конкретного противника хотя бы раз, вынуждая его упасть на землю в ужасных муках.)

Вилличи охотно пользуются волшебными предметами, но с ними им гораздо неуютнее. У них есть легкая сопротивляемость магии, и не существует никаких свидетельств, что вилличи хоть раз пользовалась заклинаниями жреца или мага.

Длинный тонкий костяк наделяет вилличи хорошим рычагом, и они получают великолепную тренировку в применении оружия. Все вилличи получают премию +1 к броскам атаки любым неметаллическим оружием, годным для псионицистов.

Если вилличи проигрывают бой, спутницы готовы отдать свои жизни, лишь бы позволить агенту спастись. Если агента убивают, новым агентом немедленно становится спутница с самым высоким уровнем, и она старается спастись, в то время как оставшиеся спутницы пытаются сдержать противника. Конечно, если это возможно, они все стараются удрать или спрятаться, вместо того, чтобы жертвовать собой. Вилличи никогда не сражаются слепо до смерти, они стараются найти наилучший вариант, позволяющий выжить и агенту и всем спутницам.

Вилличи чувствительны к солнцу и всегда стараются носить плащи (или какие-то другие покровы) для защиты. Если вилличи непосредственно подвергается солнечному свету (например, если ее плащ изорван), она получает штраф -1 к атаке и штраф -1 к значениям всех психических сил.

Вилличи 12-го уровня развивают родство с животными, и в 90% случаев это будет родство с орлами или ястребами. Агенты с подобной силой могут просто улететь, если бой обернется плохо.

Ареал/общество: Вилличи составляют на редкость тесно связанную общину. Они никогда не нападают друг на друга и только редко спорят друг с другом. Местонахождение обители – это надежно охраняемый секрет, любому, кто случайно обнаружит ее, обычно стирают сознание. К великанышам и полуэльфам относятся с сочувствием, поскольку они тоже члены группы, к которой относятся с предрассудками. Это обхождение может показаться жестоким, но это – жестокий мир, и вилличи всего лишь озабочены выживанием.

Все вилличи рождаются от человеческих родителей, и хотя изгнать ребенка-вилличи считается плохим предзнаменованием, их оставляют одних. Вилличи не только стремительно созревают, но и довольно долго живут. Средняя продолжительность жизни женщины-вилличи составляет 150 лет, хотя некоторые живут даже дольше. Нынешней «высокой госпоже» уже более 200 лет, и она – псионицист великой силы.

Высокая госпожа всегда выбирается из вилличи, развивших особую силу «обнаружить псионику». Эта особая сила развивается только у вилличи 13-го уровня и выше, и только 10% из них развивают эту силу. Для силы нет никакого ограничения дальности, что позволяет им обнаружить ребенка-вилличи в раннем возрасте. К тому времени, когда ребенок-вилличи достигнет возраста, будет отправлен агент, чтобы доставить ребенка или, по крайней мере, проинформировать ее о местонахождении обители. Эта сила также позволяет определить, если ребенок-вилличи будет убит. Подобное действие обычно оканчивается отмщением лиходею. Если лиходея невозможно обнаружить, месть настигнет весь город, по возможности. Само собой, это частично объясняет, почему убийство ребенка-вилличи считается таким плохим знамением. Прошлые репрессии сделали убийство ребенка-вилличи и в самом деле редким событием. Буде такое убийство произойдет, горожане, скорее всего, заключат виновников в тюрьму и выдадут их агенту для наказания. Лиходей будет изучен агентом, и если он виновен – казнен. Слухи о том, что виновные умирали ужасной смертью, побуждают подобных преступников идти за тридевять земель, лишь бы избежать поимки и приговора. В противоположность слухам, в действительности казнь свершается быстро и безболезненно, обычно кинжалом в затылок.

В настоящее время в обители около 500 вилличи. В любое данное время 10-20% из них путешествуют как агенты, а еще 20% - молодые вилличи 2-го уровня или ниже.

Вилличи сведущи в ткачестве и производят одни из лучших тканей на Атасе. Также большую часть своей еды они выращивают сами, но они неискусны в промышленном производстве и должны торговать ради оружия и прочих припасов, необходимых для выживания. Вилличи более высоких

уровней искусны в усилении предметов психическими силами, и волшебные (на самом деле – психические) предметы могут быть проданы за достаточное количество припасов, чтобы обители хватило на шесть месяцев. Подобные предметы по необходимости редки и пользуются большим спросом. Из усиливаемых предметов большинство (75%) обычно составляют каменья, с двумя-тремя психическими силами. В любое время в обители находится под рукой 3-6 (1d4+2) таких предметов. Обычно они приберегаются для защиты обители, но, если необходимо для выживания общины, их могут продать. Те немногие торговые дома, что регулярно имеют дело с вилличи, имеют регулярные места для встречи, и могут подыскать себе более благоразумное занятие, чем поиск обители. Вилличи предпочитают торговать своей тканью прекрасного качества, хотя они обычно не в состоянии наткать достаточно для снабжения своей обители. Как минимум один психически усиленный предмет продается каждый год, но никогда больше трех, да и то в плохие годы.

Экология: Вилличи скитаются по всему миру, ибо везде, где живут люди, может родиться дитя-вилличи. Это довольно редкое событие, возможно одна из 30000 девочек рождается вилличи. Они не полные альбиносы, хотя они и не любят солнце. Их привычка защищать себя от солнца делает их довольно светлокожими, а для Атаса – это отклонение от нормы.

Вилличи едят все доступное им во время странствия, но в своей обители они придерживаются строгого вегетарианства. Также они не пользуются металлом, даже в строительстве или торговле. Если им платят золотом, вилличи стараются сменять его либо на каменья, либо на глиняки. Вилличи очарованы каменьями и иногда платят двойную цену за особо миленькие. Торговцы с редкими и ценными каменьями могут пытаться найти обитель вилличи, думая заключить убойную сделку. Те, кто находит ее, обычно жалеют об этом, даже если они помнят, что случилось.

Община вилличи довольно сильна, по сравнению с тем малым количеством женщин, что в нее входят. Даже короли-колдуны колеблются связываться с агентом вилличи. Вилличи достаточно умны, чтобы понимать, что все может измениться, вздумай они связаться с этими могущественными осквернителями, поскольку любой из королей-колдунов обладает достаточной силой и ресурсами, чтобы стереть обитель (конечно, им придется попотеть для этого). Но подобная миссия может ослабить оборону короля достаточно для того, чтобы пасть добычей короля-противника. Поэтому. Вилличи ведут удобный образ жизни, в основном благодаря тому, что они держаться подальше от дел королей-колдунов, и тому факту, что обитель находится в на редкость удаленном месте.

Все женщины-вилличи весьма привлекательны, но они также и стерильны. Стоит группе налетчиков причинить вред или убить агента, будет послана большая группа агентов, чтобы найти и точно отомстить свершившим такое непроизносимое злодеяние. Группа агентов, посланная отомстить за это, всегда насчитывает минимум 20 вилличи, самая слабая из которых будет 8-го уровня, под предводительством старейшины 11-го или 12-го уровня. Подобные лиходеи подвергаются смерти самым болезненным образом из возможных для этих умных и мстительных женщин. К счастью, репутация вилличи делает подобные преступления крайне редкими.

Жакал

Жакал (Zhackal)

CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорья, лес, горы
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Низкий (5 - 7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	2 - 12
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1 - 3
SPECIAL ATTACKS:	Псионика
SPECIAL DEFENSES:	Псионика
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (1')
MORALE:	Стойкий (11 - 12)
LEVEL/XP VALUE:	120 Вожак 175

Психические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defence	Score	PSP
1	2/0/6	EW/-	12	24

Телепатия – *Посвящения:* контакт, зарешеченный разум, связь разумов, эго кнут, невидимость.

Telepathic *Devotions:* contact, mind bar, mindlink, ego whip, invisibility.

Жакалы – это маленькие стайные животные, мигрирующие в поисках своеобразной пищи – эмоций умирающих. Стая собирается и кормится эмоциями умирающей жертвы, применяя псионику, чтобы вынудить жертву прекратить цепляться за жизнь.

У жакалов густой бурый или серый мех. Они четвероногие, с маленькими, очень острыми зубками и глазами густого синего цвета.

Жакалы не издают звуков, хотя и общаются со своими сородичами посредством силы связь разумов.

Сражение: Стая жакалов бродит, выискивая умирающую жертву. Обессилившую или умирающую жертву будут преследовать, пока та не окажется на грани смерти. Тогда стая приближается и обращает на жертву всю свою психическую мощь. Умирающая добыча атакуется психоникой, пока не перестанет цепляться за жизнь. Излучаемые жертвой эмоции и служат пиршеством для жакальей стаи.

Стая жакалов обладает уникальной способностью. Когда они сближаются для убийства, самый сильный жакал устанавливает связь разумов с остальными. Это позволяет ему не только общаться, но и разделить PSP. В игровых терминах, стая жакалов действует, как будто у нее один разум, с общими PSP всей стаи. Стая старается укрыть себя, используя невидимость или, если необходимо, зарешеченный разум, а затем устанавливает контакт с жертвой. После чего жертву хлещут эго кнутом, пока она не убедится, что у нее нет ни причины, ни шанса остаться в живых.

Стая жакалов не может похвастать высоким интеллектом, но наверстывает хитростью. Их жертвы всегда беспомощны или при смерти. Среди их любимой добычи – жертвы горного недомогания. Стая неплохо перебивается растительностью, семенами, ягодами и небольшими грызунами, но для настоящего пиршества ей необходимы эмоции умирающих.

Если загнать их в угол и атаковать физически, стая пустит в ход свои острые зубки. Жертвы, убитые таким образом, излучают слишком мало нужных стае эмоций. Поэтому стая скорее убежит, чем останется сражаться.

Ареал/общество: Стаи жакалов бродят повсюду, за исключением иловых бассейнов и Моря Ила. Стая на самом деле не ценит сокровища, оставляя ценности жертвы, хотя они могут попировать и на трупе, если испытывают физический голод. Но это редко, поскольку эмоции, которыми они питаются, кажется, удовлетворяют их столь же хорошо физически, сколь и эмоционально.

Предводитель стаи – это всегда самый сильный ее член, с максимальным количеством hp и 10 дополнительными PSP. Вожак стаи обычно самый умный. Со стаей можно установить мысленный контакт. Однако, поскольку они не говорят на языке, можно ощутить только основные эмоции. Наиболее часто ощущается жажда смерти того, кто вступил с ними в контакт.

Экология: Любое умирающее существо – это потенциальная еда, включая других жакалов. Обратите внимание, что жакалы не питаются членами своей собственной стаи, оставляя умирающего члена позади, самому заботиться о себе. Стаю жакалов можно обнаружить даже в городе, но выходят они только по ночам. Они никогда не остаются надолго в деревне или городе, поскольку, сделай они так, их почти наверняка обнаружат и устроят на них охоту. Обычно это включает псионический поиск, поскольку они весьма хороши в сокрытии себя. Некоторые пресыщенные аристократы даже содержат одиночных жакалов в качестве питомцев, кормя их эмоциями умирающих рабов и гладиаторов. Жакал, которого кормят таким образом, будет довольно предан аристократу, в его понимании тот становится «вожаком стаи», так сказать. Содержание жакала весьма дорого, поскольку, когда поблизости есть жакал, рабы и гладиаторы, которые в противном случае жили бы, умирают намного раньше.

Мех жакала довольно ценен, но для того, чтобы сделать что-то, годное для продажи, требуется несколько жакальих шкурок. На большинстве рынков мех жакала стоит 100 ср за кв. ярд, но для такого количества меха требуется десять безупречных шкур. Мех используется для изготовления одежды. Подобная одежда напоминает хлопок своей способностью «дышать» и также очень хорошо носится.

Зомби-куст

CLIMATE/TERRAIN:	Равнины кустарника, лес
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	дневной
DIET:	Фотосинтез
INTELLIGENCE:	Полу (2 3)
TREASURE:	A
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	0
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	0
DAMAGE/ATTACK:	0
SPECIAL ATTACKS:	Ягоды
SPECIAL DEFENSES:	Ягоды
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (высота 5 6\')
MORALE:	N/A
XP VALUE:	120

'*Психические данные*':

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP
3	1/0/1	-/-	8	20

Телепатия – *Посвящения:* привлечение.

Зомби-куст (Zombie Plant) – это полуразумное растение, на котором растут высокопитательные ягоды. Всякий, кто польстится на ягоды, может стать рабом зомби-куста, существующим только чтобы служить кусту и защищать его. Своим названием куст обязан именно безмозглому состоянию своих рабов, а вовсе не своей внешности.

Зомби-куст выглядит как здоровый ягодный куст с густой листвой. Он приносит плоды круглый год – красные ягоды (очень сильно похожие на сочные, спелые вишни), растущие, как и вишни, по две-три на черенке. У растения свежий здоровый аромат, не без помощи психонического привлечения.

Сражение: Зомби-куст не может физически ни нападать, ни обороняться. У него только один способ нападения – привлечь жертву, и дать ей съесть несколько ягод. Ягоды восхитительны и не приносят жертве никакого вреда. Каждая ягода также высокопитательна и довольно сочна. На самом деле десять ягод утоляют жажду человека не хуже, чем полгаллона воды. Также каждая съеденная ягода вылечивает одно очко повреждения. Но, спустя один ход после первой съеденной ягоды, жертва должна сделать спасбросок от яда со штрафом -1 за каждую дополнительно съеденную ягоду. (Так, 10 съеденных ягод дают штраф к спасброску -9). Неудачный спасбросок означает, что жертва подсела на коварные ягодки. Теперь у нее только одно желание – защищать растение и его изумительные плоды.

Рабы – вот основной источник защиты зомби-куста. Единственное, чем живет раб – это ягоды, и они могут поддерживать его в прекрасном физическом состоянии. Однако, каждый день,

проведенный рабом на одних только ягодах, приводит к утрате одного очка Интеллекта – навсегда. Когда Интеллект достигает единицы, дальнейшее его снижение прекращается, и он остается таковым, пока жертва не умрет от пренебрежения, или, возможно, защищая растение. Зомби-рабы думают только о растении, благодарно выливая всю воду на куст, питая его, и, в основном, заботясь о том, чтоб тому было хорошо и безопасно.

Если кто-то угрожает зомби-кусту, его рабы будут стоять насмерть, защищая куст. Рабы пользуются оружием, если оно у них есть, но не помнят, как пользоваться заклинаниями, псионикой или прочими специальными способностями, которые у них могли быть. Побочный эффект ягод делает рабов иммунными к магии «удержания», «очарования» и «сна», равно как и к любой телепатической псионической силе.

Обычно у куста-зомби один раб. Для него возможно иметь до пяти рабов, хотя это может привести к тому, что растение останется совсем без ягод. А без ягод рабы слабеют и, в конце концов, умирают. Самые сильные рабы обычно выживают, ведь пока куст приносит новые ягоды, рабы будут сражаться и уничтожать всякого, дерзнувшего сорвать их.

Зомби-куст пользуется свои привлечением только когда к нему приближается потенциальный раб, и обычно, если у него в тот момент нет другого раба.

Ареал/общество: Зомби-куст – это одиночное растение, с четко очерченной территорией. Если два зомби-куста растут не дальше мили друг от друга, первый, обзаведшийся рабом, пошлет его уничтожить другое растение. Они могут чувствовать другие зомби-кусты в только пределах мили.

На зомби-кусте обычно растет от 101 до 200 ягод (1d100+100). Десять ягод в день содержат раба здоровым и безмозглым. Растение может давать новый урожай ягод каждую неделю. Когда раб не защищает куст, или не носит воду или пищу, он обычно просто лежит в тени куста.

Экология: Зомби-кусту требуется воды столько же, сколько и человеку. Лучше всего они растут возле ручьев и озер в Лесном Хребте, хотя отдельные растения неплохо себя чувствуют и в землях кустарника. Обычно эти кусты растут возле торговых путей или оазисов, где рабы и вода легко доступны.